Morvan • Munuera • Ooshima • Boris

SPIROU et FANTASIO

49Z

Le guide de l'aventure à Tokyo

DUPUIS

Scénario du manga

ジヤン ダヴィッド

(Jean-David Morvan)

Illustrations

ホゼ ルイス

(Jose Luis Munuera)

Couleurs des illustrations

クリスティアン

(Christian Lerolle)

Dessins du Manga

オオシマ

(Hiroyuki Ooshima)

Conception graphique

フランソワーズ

(Françoise Michaux)

Textes,
filatures,
mise en scène,
nuits blanches,
direction du projet,
harcèlement téléphonique

ボリッス

(Boris Demaria)

J'EMMÈNE CETTE ANDOUILLE EN REPÉRAGES ET IL OSE ME DESSINER LA BAIE DE TOKYO À L'ENVERS !
CARAMBA ! JAMAIS VU UN SCÉNARISTE AUSSI PUNTILLOSO !

Morvan • Munuera • Ooshima • Boris

SPIROU et FANTASIO

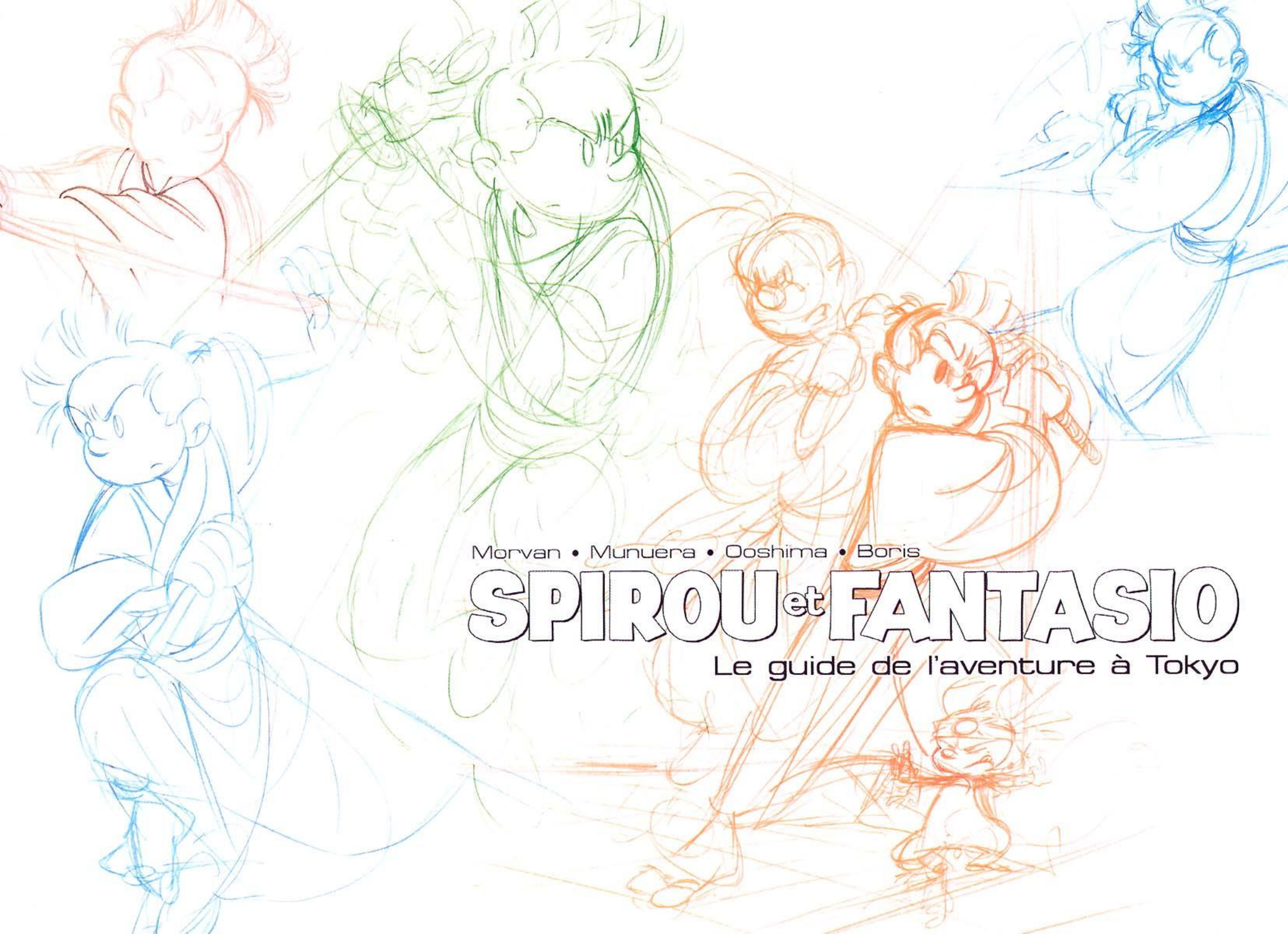
Le guide de l'aventure à Tokyo

Ceci est l'album 49 Z de « Spirou et Fantasio »
Z… comme Zorglub ?
Non. Z comme Dragon Ball Z !

Au pays du soleil levant, plutôt que d'écrire « 2 » ou « II » après un titre
pour suggérer qu'il s'agit de la suite d'une aventure,
on ajoute un « Z » (Zeta en japonais).

Dépôt légal : Septembre 2006 — D.2006/0089/156
ISBN 2-8001-3856-4
© Dupuis, 2006.
Tous droits réservés. Imprimé en Belgique.

www.dupuis.com



Morvan • Munuera • Ooshima • Boris

SPIROU et FANTASIO

Le guide de l'aventure à Tokyo

Chapitre 8
REIMS - GRENADE
ASAKUZA
RYOGOKU
KOKUGIKAN
Chapitre 5
NAKANO
MANDARAKE
UENO ZOO
TOKYO
DOME
UENO PARK
Chapitre 1
TOKYO
Chapitre 2
FUKAGAWA
RAPPONGI
HILLS
Chapitre 3
SHINJUKU
NATIONAL
STADIUM
Chapitre 4
AKIHABARA
DISNEYLAND
TOKYO
Chapitre 6
GINZA
Chapitre 7
SHIBUYA
YAMANOTE
MARC BVR

Contacts Format Fenêtre Aide

Conversation avec Jose Luis

Et moi je te dis que nos deux premiers albums étaient trop... sages. Il est grand temps de se lâcher !

Si! Le 49 doit être plus audacieux! En mi opinión, le Japón sera una buena sorpresa pour le lector!

En plus, ça tient la route : Fournier a déjà envoyé notre groom à Kyoto... Alors pourquoi pas Tokyo ?

¡Vale! On reprend Itoh Kata alors?

Bien sûr ! J'ai finalement laissé tomber ma première idée de tremblements de terre. Après Paris-sous-Seine...

... ça ferait muchos catastrophes naturales!

J'ai envie que Spirou représente l'esprit du Japon ancestral. Fantasio, ce serait plutôt le genre à sauter sur tous les nouveaux gadgets high tech...

Et si Caténaire, le creador de Cyanure, avait construit une robot géante... Comme dans les mechas!

À voir... Tu penses pouvoir faire un saut jusqu'à Tokyo le mois prochain ?

Jeudi 3 novembre 2005 16:45

Ronces #1

Petit monde #1

Reality Show #4

7 secondes #4

Merlin #7

All about Tokyo.pdf

Nirta Omirli #2

Hyper l'hippo #1

Navis #3

Sillage #9

Archives

Ultra-important

Private

« Spirou et Fantasio » #49

Les rônins de Yoyogi

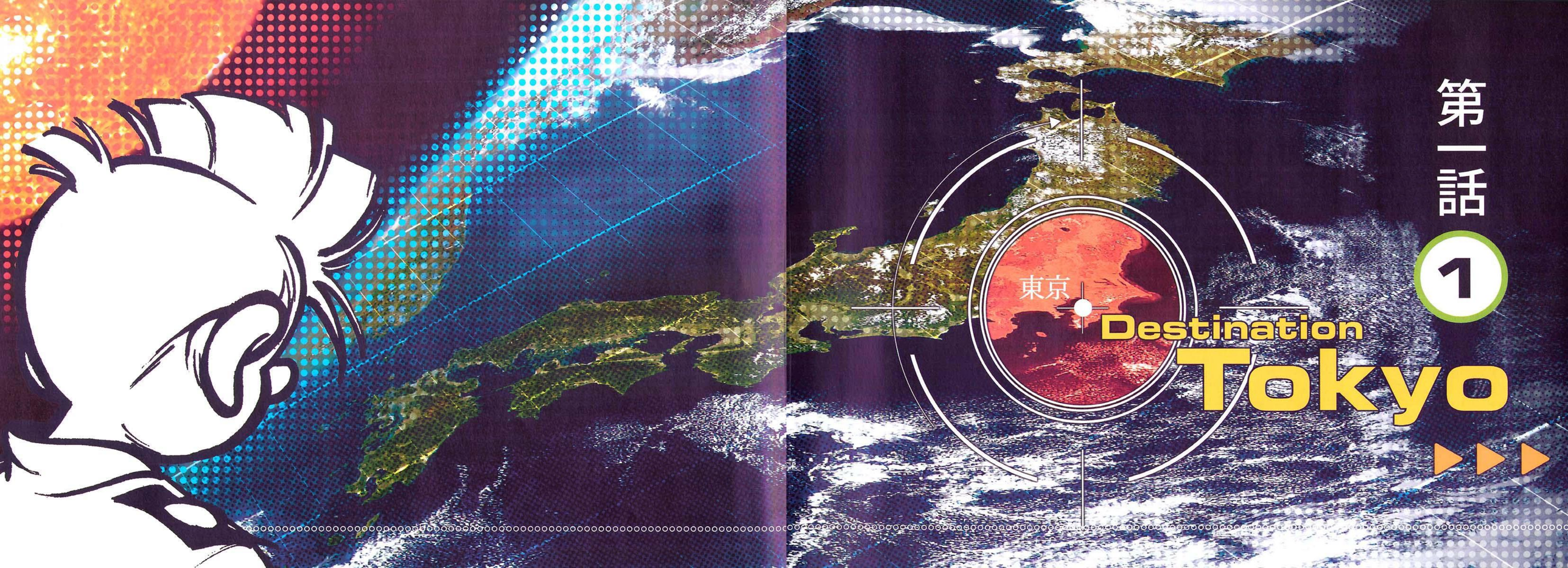
[Titre provisoire]

IDÉES EN VRAC

Spirou et Fantasio sont à Tokyo pour assister à l'ouverture d'un gigantesque parc qui reconstitue un quartier de la ville d'Edo (ancien nom de Tokyo).

Ce parc a
allié aux
lieux …

PowerBook G4

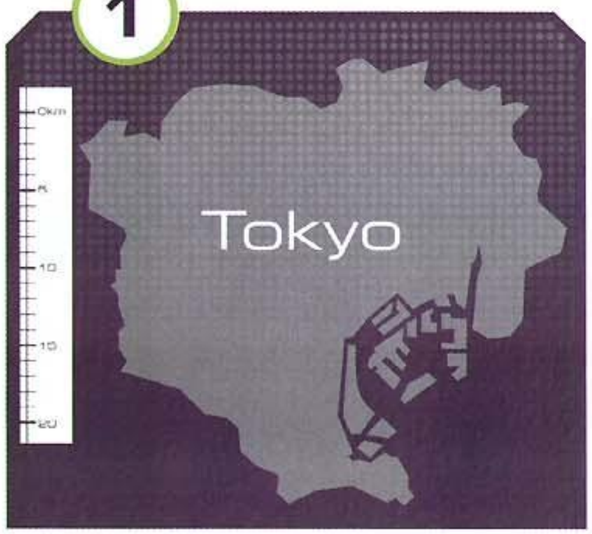


第一話 1

Destination Tokyo

第一話

1



Tokyo, la capitale de l'Est

Latitude : 35° 40' Nord
Longitude : 139° 46' Est
Durée du vol Paris-Tokyo : 12h10
Décalage horaire : + 7 heures (+ 8 en hiver)
Superficie : 600 km
Population : 12 millions d'habitants
Monnaie : le yen (1 €=136,5 ¥)
Régime : monarchie constitutionnelle
Fleuve : la Sumida

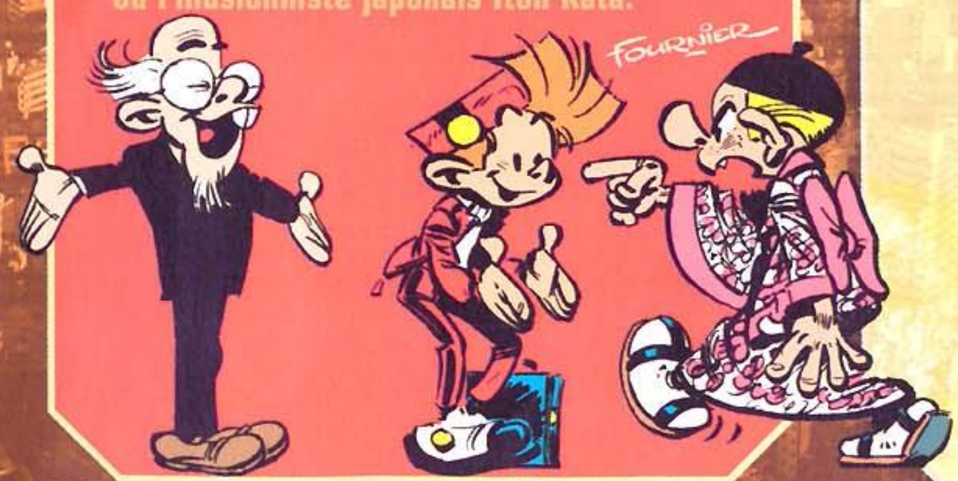
La capitale du Japon est une sorte de chaos high-tech et traditionnel !

Durant ses quatre cents ans d'existence, Tokyo fut réduite en cendres par les incendies, submergée par les inondations, dévastée par les guerres, anéantie par les tremblements de terre et les typhons. Au gré des reconstructions et des influences étrangères, la ville s'est développée autour du Palais Impérial sans qu'aucune cohérence n'ait jamais été recherchée. Il suffit de s'éloigner un peu des gratte-ciel et des néons pour découvrir, au détour des ruelles, les portes rouges d'un temple perdu, au milieu de maisons traditionnelles.

Qu'ils se nomment Shinjuku, Akihabara, Nakano, Ginza ou encore Shibuya, chaque quartier incarne une facette de Tokyo. Malgré l'immensité de la métropole, on se surprend à se sentir à l'aise dès la première promenade hasardée dans le dédale des rues. La formidable courtoisie des habitants, ainsi que le faible taux de criminalité – les rares pickpockets sont le plus souvent des touristes ! –, ne sont certainement pas étrangers à cette impression...

Le créateur d'Itoh Kata

Spirou et Fantasio connaissent bien le Japon. Ils s'y sont déjà rendus en 1971 pour combattre la diabolique société secrète du Triangle. À l'époque, le dessinateur du groom s'appelle Jean-Claude Fournier. La pression qui repose sur ses épaules est énorme : il vient de succéder au maître André Franquin... Qu'importe ! Avec sa ténacité de Breton, Fournier relève le défi et enrichit la série de personnages aussi inoubliables que l'inquiétant Ankou ou l'illusionniste japonais Itoh Kata.



Il ne se passe pas un seul jour sans que les sismographes n'enregistrent des tremblements de terre à Tokyo. Si la plupart sont minimes, des secousses plus fortes donnent chaque année des sueurs froides aux Japonais : et si c'était le *jishin*, un séisme de grande ampleur qui survient tous les siècles et s'accompagne de terribles raz-de-marée ?

Les vieilles légendes japonaises racontent que tous les tremblements de terre sont provoqués par *Namazu*, un énorme poisson-chat qui sommeille et peut se réveiller à tout instant ! Mais c'est dans la mythologie grecque qu'il faut chercher l'origine du deuxième fléau japonais : le typhon. Dans les temps anciens, Typhon était un dieu malfaisant doté de nombreuses têtes de dragons... Tout aussi redoutable, le typhon d'aujourd'hui est une dépression tourbillonnaire, c'est-à-dire une large zone de vents et de nuages en rotation qui peuvent provoquer des dégâts considérables.

Connaître les nombreux éléments qui se déchaînent sur le sol japonais permet de mieux comprendre l'origine du phénomène « Godzilla » et de toutes les séries nipponnes dans lesquelles des monstres géants viennent réduire à néant la capitale...

Même les plus rebelles des Japonais se plient à la plupart des codes de leur société. Dans le monde du travail par exemple, le rituel des cartes de visite est inévitable lors de la première rencontre. Si l'on vous en offre une, prenez-la à deux mains en vous inclinant, lisez-la en entier avant de la ranger sans rien griffonner dessus. Ne la glissez jamais dans la poche arrière de votre pantalon ! Vous passeriez pour un sauvage qui pose ses fesses sur les cartes de visite…

Dans une conversation, l'emploi du « non » est soigneusement évité. Plutôt que de dire les choses directement, ce qui dénoterait un manque total d'éducation, on préférera rester dans le vague et la litote.

Bien sûr, les Japonais pardonneront à l'étranger des entorses au code de bonne conduite du pays, mais ses efforts d'adaptation engendreront le respect. Deux règles capitales se doivent néanmoins d'être respectées. Primo, toujours se déchausser avant d'entrer dans une maison, au risque d'abîmer les délicats tatamis. Secundo, ne jamais se moucher en public : reniflez discrètement avant de pouvoir vous retirer en privé…

Mystérieuses geishas

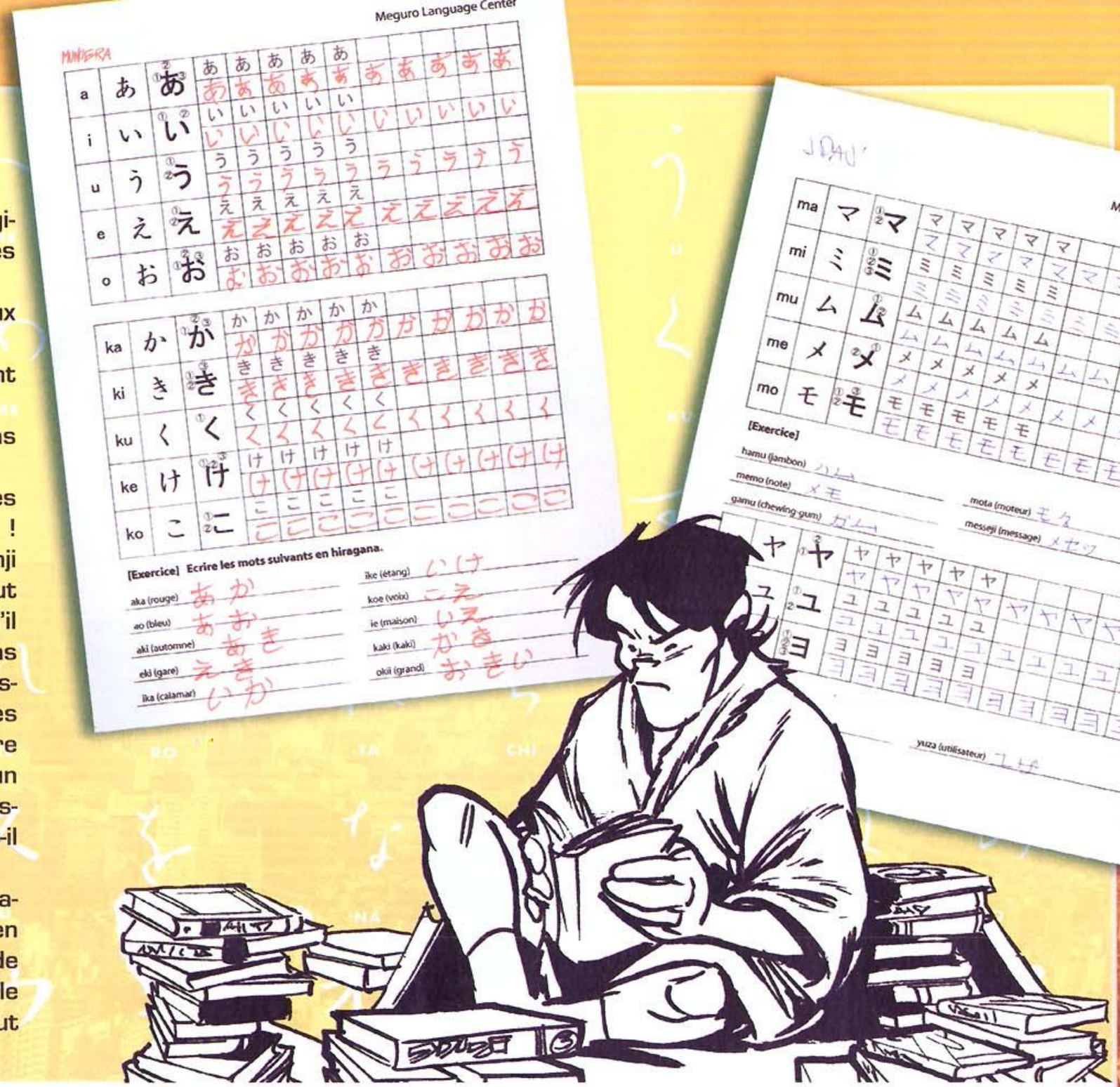
Contrairement à une croyance tenace en Occident, les *geishas* ne sont pas des belles-de-jour qu'on loue à la journée ! Ces jeunes femmes au raffinement extrême consacrent leur vie à la pratique des arts afin d'incarner l'ancien idéal féminin des Japonais. Pour protéger leur peau laiteuse du soleil, elles ne sortent jamais sans leur ombrelle. Les futures geishas apprennent en assistant et imitant leurs aînées. Au programme : calligraphie, poésie, art floral, cérémonie du thé, danses et chants traditionnels.

L'écriture japonaise est sans doute la plus originale. Elle fait intervenir trois types d'écritures très différentes :

1. un ensemble d'idéogrammes empruntés aux Chinois – **les kanji ;**
2. deux alphabets – **hiragana** et **katakana** – dont les signes correspondent à des syllabes ;
3. et l'usage de l'alphabet latin dans certains cas restreints.

Plutôt que des sons, les kanji désignent des concepts. On en recense plus de 50 000 ! Heureusement, « seuls » quelque 2 000 kanji sont d'usage courant... Lorsqu'un mot ne peut s'écrire en kanji, on utilise soit le hiragana s'il s'agit d'un mot japonais, soit le katakana en cas de mot étranger. Bien qu'ils soient d'écriture distincte, hiragana et katakana partagent les mêmes prononciations. Si cela peut paraître étrange, n'oublions pas que nous avons un système similaire : les majuscules et les minuscules ! Quelle ressemblance graphique y a-t-il entre un « a » et un « A » ?

La tradition veut que le japonais s'écrive verticalement, sans espace entre les mots, de haut en bas et de droite à gauche. Mais de nos jours, de plus en plus de livres sont écrits à l'occidentale (horizontalement, de gauche à droite et de haut en bas).

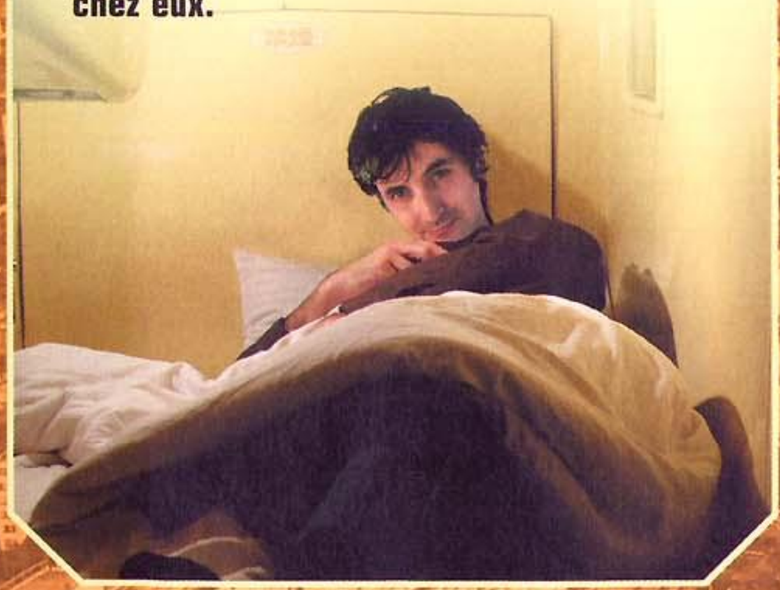


Voici un exemple de la une du journal Asahi Shimbun où sont utilisées les quatre formes d'écriture (kanji en rouge, hiragana en bleu, katakana en vert, caractères latins et chiffres arabes en noir)

ラドクリフ、マラソン五輪代表に1万m出場にも含み

Claustrophobes s'abstenir

Quatre-vingts centimètres de hauteur pour deux mètres de profondeur, telles sont les dimensions standards des « chambres » dans un hôtel capsule. Équipées juste d'un lit, d'un radioréveil et d'une télévision, ces capsules climatisées se superposent en rangées, le long de couloirs silencieux. Pour moins de 33 € la nuit, les hôtels capsules accueillent une clientèle essentiellement composée d'employés de bureau éméchés qui ont manqué le dernier métro pour rentrer chez eux.

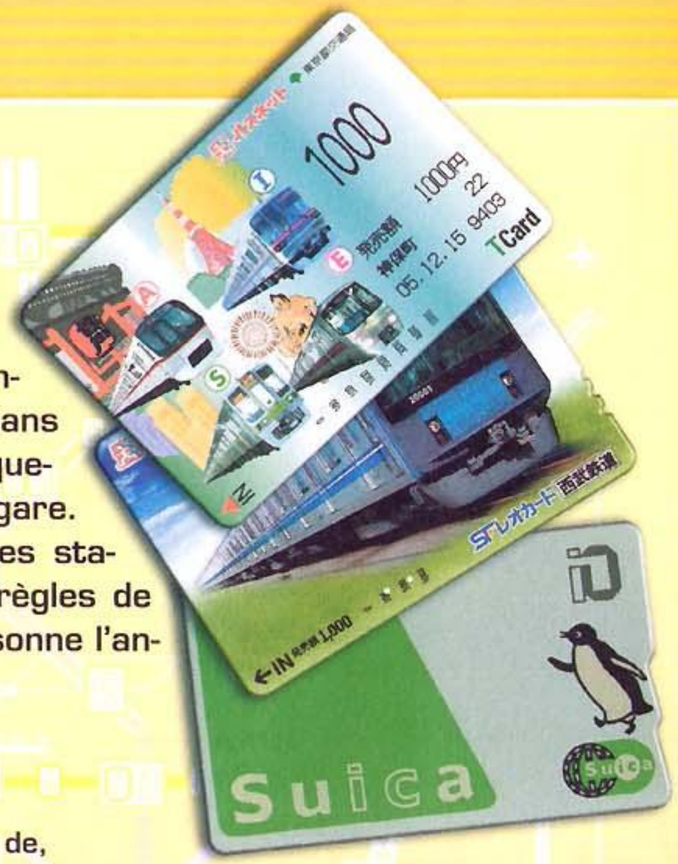


Avant de vous lancer dans l'exploration des quartiers de Tokyo, sachez que la débrouillardise, le sang-froid et un sens aigu de l'orientation vous seront nécessaires. En effet, trouver un lieu dont vous ne connaîtriez que l'adresse est une mission impossible – même pour les Tokyoïtes ! Non seulement les rues ne portent pas de nom – hormis quelques artères principales –, mais en plus maisons et immeubles ne sont pas numérotés de façon successive. La numérotation suit l'ordre dans lequel les bâtiments ont été construits... Un vrai casse-tête japonais ! Inutile de préciser que le touriste a toujours intérêt à avoir une carte sur lui et à se servir de tous les monuments-phares de la ville comme points de repères.

Malgré leur système de guidage dernier cri, les chauffeurs de taxi aussi se perdent dans les méandres de la capitale. N'hésitez pas à faire comme eux en demandant régulièrement votre chemin. Les Japonais se plieront toujours en quatre pour vous aider.

ON A JUSTE EU LE TEMPS DE SE PERDRE DANS LE MÉTRO, DE PASSER À L'HÔTEL, DE SE PERDRE DANS LE MÉTRO, DE SE PERDRE DANS LA RUE ET D'ARRIVER À L'EDO-RESORT POUR L'OUVERTURE À LA PRESSE.
地下鉄六本木駅
Subway Roppongi Sta. 260m
地下鉄麻布十番駅
470m Subway Azabujuban Sta.

Pour se déplacer d'un endroit à l'autre de Tokyo, rien ne vaut le bon vieux métro ! Les principaux quartiers se trouvent sur la Yamanote, une ligne de train circulaire qui délimite officieusement le centre de la capitale. Ce n'est qu'après vous être familiarisé avec les principales gares de cette ligne que vous commencerez à y voir clair dans le labyrinthe de la ville. Au cours de vos voyages, vous ne manquerez pas de repérer les mélodies diffusées à l'arrivée du train en gare. Ces jingles permettent non seulement d'identifier les différentes stations de façon sonore, mais également de rappeler certaines règles de sécurité. À Shinagawa par exemple, dès que le train s'arrête résonne l'annonce musicale suivante :



電車とホームの間に広く開いている所がありますので、
ご注意下さい。

(Densha to hômu no aida ni hiroku aite iru tokoro ga arimasu no de,
gochûi kudasai.)
[Étant donné qu'il s'ouvre un large trou entre le quai et le train,
faites attention, s'il vous plaît.]

Évitez toutefois de prendre la Yamanote durant l'heure de pointe du matin, sans quoi vous ferez la connaissance des « agents pousseurs » chargés de faire monter le plus de voyageurs possible dans les wagons...

第二話

2

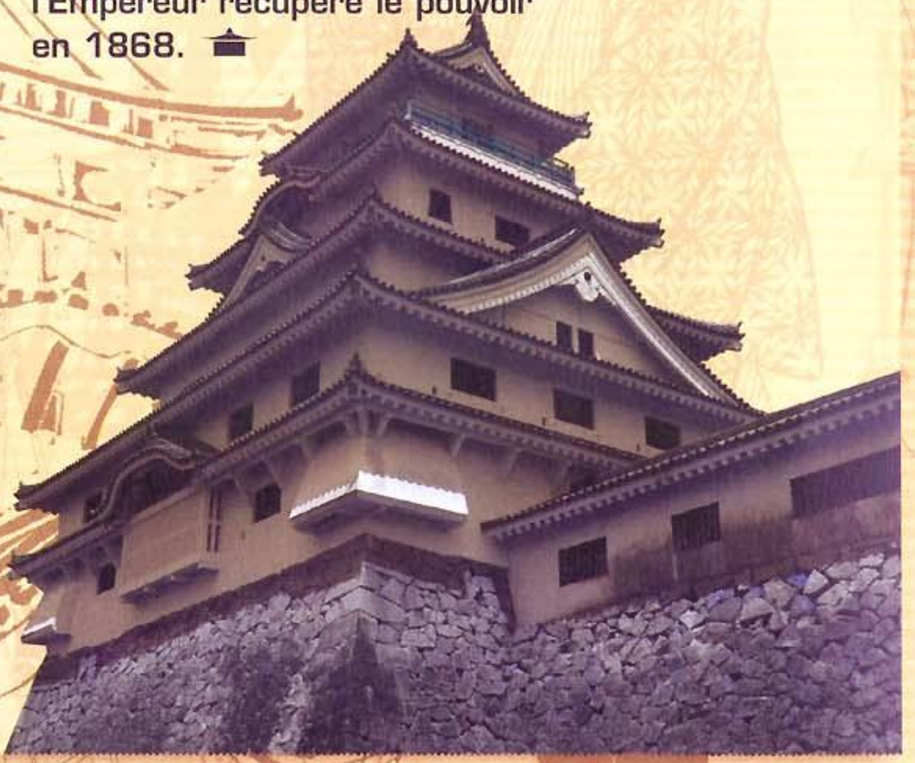
Edo, le temps des Shoguns

2

Edo, « la porte de la baie »

Avant de devenir Tokyo, la capitale japonaise s'appelait Edo.
Aujourd'hui, les musées sont les seuls lieux où l'on peut encore admirer des vestiges de l'ancienne cité de bois. L'essentiel du vieux Tokyo a en effet succombé au séisme de 1923 et aux bombes américaines vingt ans plus tard. Inspirez profondément et plongez dans le passé avec Spirou...

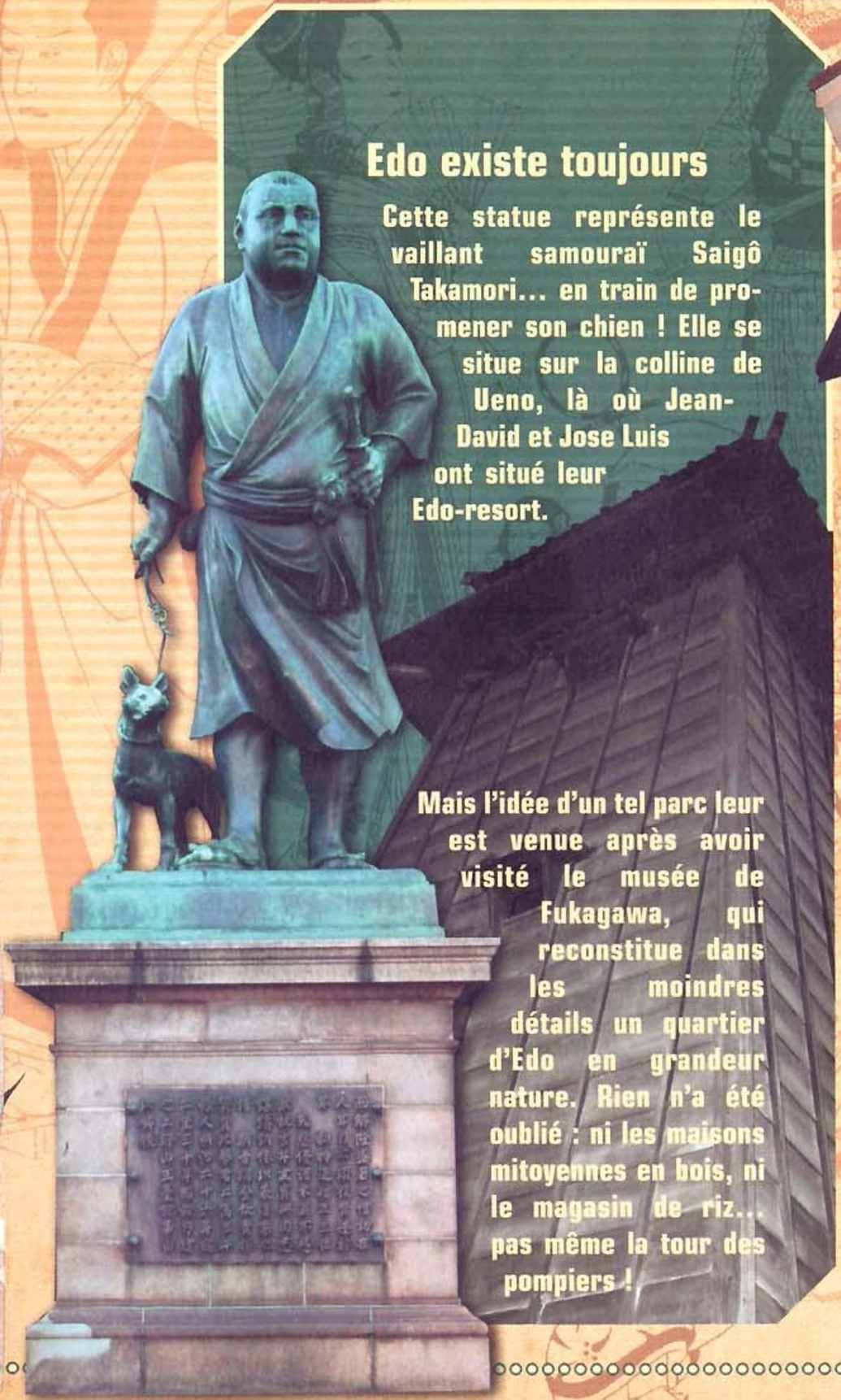
Dans l'Histoire du Japon, la période Edo débute en 1603 lorsque Tokugawa Ieyasu prend le pouvoir et devient *Shogun* – autrement dit « dictateur ». Curieusement, l'homme profite de sa suprématie pour faire régner la paix dans tout le pays. Histoire de marquer le coup, il établit sa nouvelle capitale dans le village de son enfance, un petit port de pêche appelé Edo.
Une cité se construit autour d'un magnifique château situé à l'emplacement actuel du Palais Impérial : l'élite dirigeante habite dans ses murs. Les artisans, les commerçants et le petit peuple occupent la ville basse qui s'étend vers l'est, jusqu'à la rivière Sumida.
Rapidement, Edo devient la première ville du Japon, avec plus d'un million d'habitants dès le XVIIIe siècle. Cette prospérité doit beaucoup à la pratique du *sankin-kôtai* (« résidence alternée »), qui contraint tous les seigneurs du pays à laisser leur famille à Edo et à y séjourner eux-mêmes une année sur deux.
Les héritiers de Tokugawa reprendront tour à tour la fonction de *Shogun*, jusqu'à ce que l'Empereur récupère le pouvoir en 1868.



Révolution culinaire

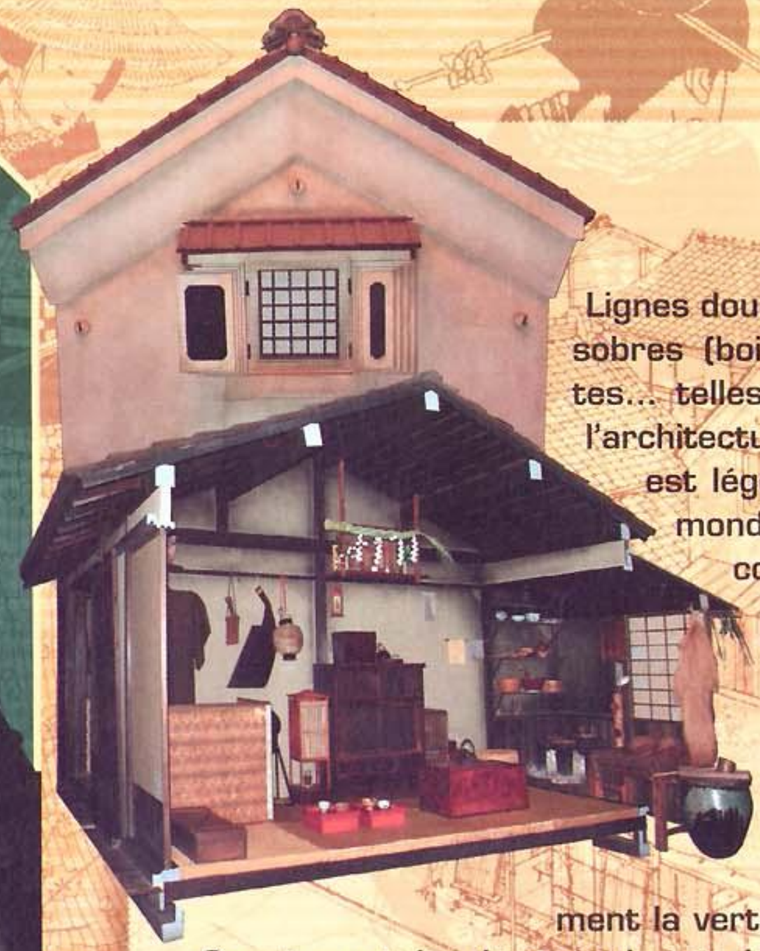
Au début du dix-neuvième siècle, des voyageurs venus des quatre coins du Japon débarquent à Edo pour découvrir la toute nouvelle spécialité culinaire : le *sushi* ! Ces boulettes de riz cuit sur lesquelles sont posées des lamelles de poisson cru sont vendues par des marchands ambulants, les *yatais*.

Edo existe toujours



Cette statue représente le vaillant samouraï Saigô Takamori... en train de promener son chien ! Elle se situe sur la colline de Ueno, là où Jean-David et Jose Luis ont situé leur Edo-resort.

Mais l'idée d'un tel parc leur est venue après avoir visité le musée de Fukagawa, qui reconstitue dans les moindres détails un quartier d'Edo en grandeur nature. Rien n'a été oublié : ni les maisons mitoyennes en bois, ni le magasin de riz... pas même la tour des pompiers !



Lignes douces, jeux d'ombre et de lumière, matériaux sobres (bois, papier, paille de riz), couleurs discrètes... telles sont les principales caractéristiques de l'architecture durant l'ère Edo. L'habitat traditionnel est léger, lumineux et conçu pour s'ouvrir sur le monde extérieur – et non pour s'en protéger comme en Occident. Les cloisons coulissantes (*fusuma*) sont faites de papier épais tendu sur un cadre en bois.

Les gens les plus fortunés rivalisent de talent pour personnaliser leur *Kagemori*, une moulure en plâtre qui orne la crête du toit de leur demeure. Symbole du statut de l'habitant, le *Kagemori* a également la vertu de chasser les mauvais esprits !

Quant aux toits des temples et des châteaux, ils sont généralement constitués d'une pagode à cinq niveaux, rappelant ainsi les éléments de la philosophie chinoise : la terre, l'eau, l'air, le feu et le cinquième élément — le ciel.

Le destin des 47 rônins

Nous sommes en 1701. Un vieux maître appelé Kira se moque publiquement de Naganori, un daimyô (noble seigneur) sans expérience. Humilié, le jeune seigneur dégaine son sabre et blesse le vieillard. Naganori est aussitôt condamné au *Seppuku* – le suicide rituel par éviscération (mieux connu chez nous sous le nom de « hara-kiri »).
Sans maître, les 47 samouraïs qui étaient au service de Naganori sont désormais des rônins. Pour venger leur seigneur, ils s'infiltrent dans la demeure de Kira et lui coupent la tête. Selon la tradition impitoyable du code féodal, les 47 rônins doivent à leur tour se suicider par Seppuku…

Durant la période Edo, la population est classée en fonction du métier exercé. Chaque classe possède ses propres codes, son langage, son costume et son quartier.
Au sommet de la hiérarchie se trouve la classe guerrière des *Bushis*. Elle comprend le *Shogun* (dictateur), les *daimyôs* (nobles seigneurs), les *samouraïs* et leurs entourages. Quand un Japonais inférieur croise un *Bushi*, il doit sortir de la route et se mettre à genoux pour laisser passer le guerrier.
La classe suivante – les *Nômins* – regroupe une minorité de grands propriétaires terriens et une majorité de paysans très pauvres.
Vient ensuite la classe des artisans – les *Kôgyôs* –, puis celle des marchands – les *Shônins*.
Toute personne exerçant une activité liée à la mort (boucher, tanneur, fossoyeur) fait partie des *Burakumins*, « les parias ». Aujourd'hui encore, certaines familles ne marieront jamais leur enfant à un membre d'une ancienne lignée de *Burakumins*.
Les criminels et les mendiants forment la classe des *Hinins*, « les déchets de la société ». Parmi eux, on retrouve également les ninjas… et les ancêtres des Yakuzas !

« Il faut se préparer à la mort matin et soir.
Car celui qui meurt, même s'il échoue à sa mission,
ne sera pas déshonoré.
Telle est la Voie du Samouraï. »

Ainsi commence le *Hagakuré*, un livre longtemps tenu secret qui résume le Bushido, la philosophie des samouraïs. La loyauté absolue au maître est la règle. Les écarts de conduite entachant l'honneur ne s'expient que par le *Seppuku* (hara-kiri).

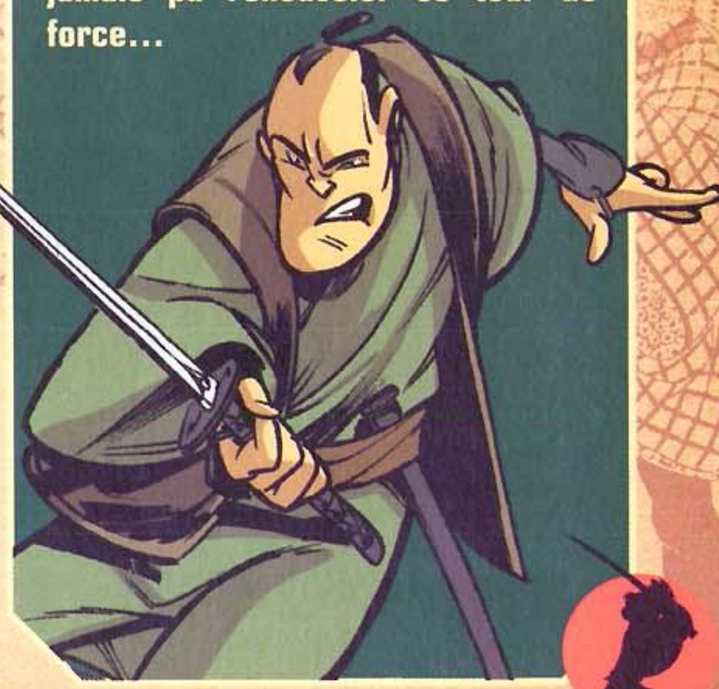
Ces guerriers sont toutefois loin d'être des « saints ». Ils sont par exemple terriblement sexistes, au point de refuser à leur femme de s'asseoir à leur table !

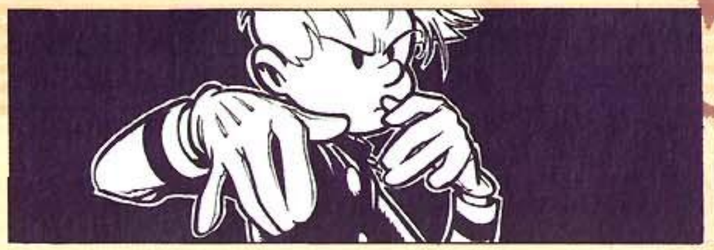
Les samouraïs ont pour mission de s'entraîner aux arts guerriers et de s'instruire, en échange de quoi ils reçoivent un fief (une terre et/ou de l'argent). Symboles de leur classe, les deux katanas qu'ils portent à la ceinture ne peuvent en aucun cas être dégainés sans raison valable. Sous le règne des Shoguns, les samouraïs arborent une armure souple et légère qui protège à merveille lors des combats à cheval.

La fin de l'ère Edo marque également le déclin des samouraïs. De nos jours, l'esprit de ces guerriers survit encore dans deux spécificités du peuple japonais : la patience et le stoïcisme.

Extraordinaires katanas

Pour être le plus tranchant possible, un *katana* se doit d'être à la fois dur… et souple. En métallurgie, ces propriétés sont contraires. Les anciens forgerons ont donc imaginé une alchimie afin d'obtenir une lame « parfaite ». Résultat : la possibilité pour un samouraï de sectionner trois corps d'un seul coup ! Un guerrier parvint même à fendre un casque conçu selon les mêmes secrets que le sabre. Aucune lame moderne, fabriquée en usine, n'a jamais pu renouveler ce tour de force…





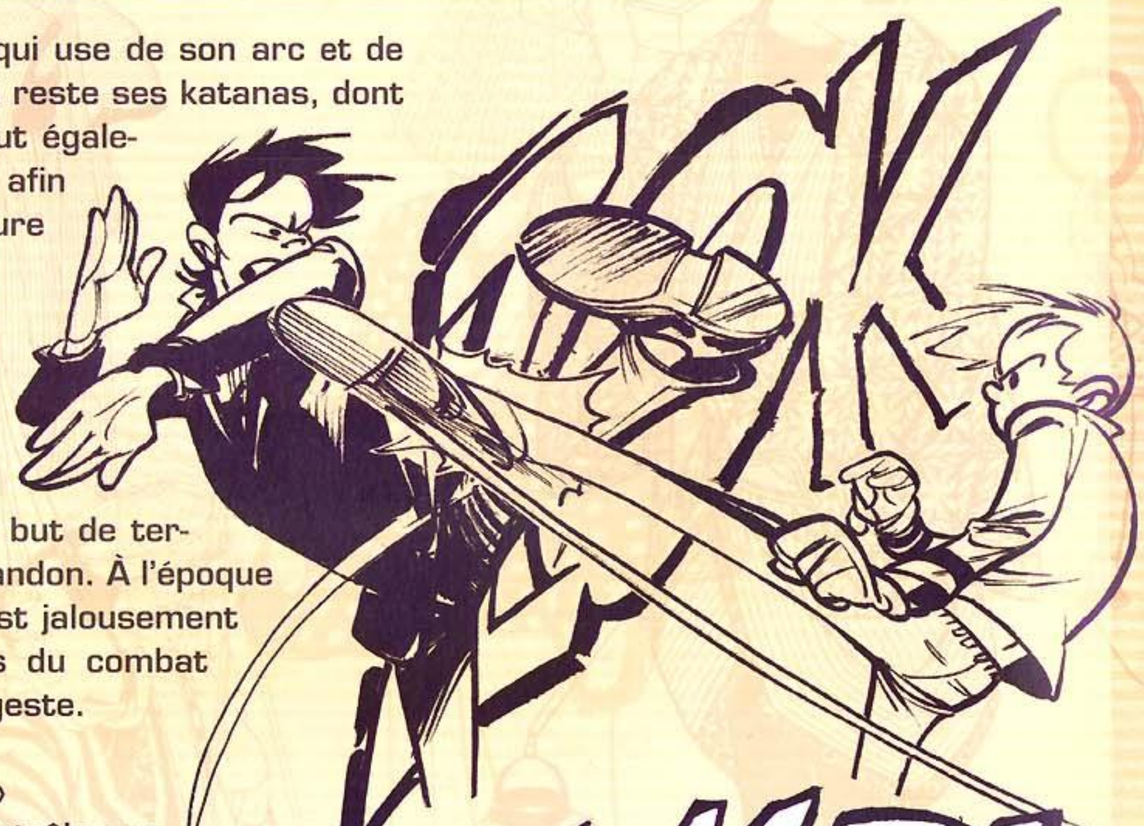
Le guerrier japonais est avant tout un cavalier qui use de son arc et de sa lance avec dextérité. S'il est désarçonné, il lui reste ses katanas, dont il maîtrise le maniement. Son entraînement inclut également des techniques de combat à mains nues, afin que même à terre et désarmé, il reste en mesure de se défendre.

« La manière correcte de frapper est invisible.
L'adversaire doit s'effondrer
sans avoir vu tes mains. »

Développés à l'origine par les moines bouddhistes itinérants pour résister aux bandits de grand chemin, les arts martiaux n'ont pas pour but de terrasser l'adversaire, mais de le contraindre à l'abandon. À l'époque de paix d'Edo, le secret de leur enseignement est jalousement réservé aux samouraïs qui profitent désormais du combat pour rechercher la maîtrise de soi à travers le geste.

« Qui connaît l'autre et se connaît,
En cent combats ne sera point défait. »

Un esprit agité déforme la réalité et perd tout contrôle sur le corps. L'inquiétude ronge le corps, la peur le tétanise et la colère épuise inutilement son énergie. S'il veut être infaillible, le combattant doit vider son esprit de toute pensée inutile.



Contrairement au samouraï, le ninja préfère la survie à la réussite de sa mission. Son arme favorite n'est pas le sabre, mais le *shuriken*, une étoile métallique tranchante qui se lance comme un frisbee. Outre les techniques de combat, la formation du ninja comprend l'art du camouflage, du poison et des explosifs, mais également des connaissances en météorologie, hypnose, médecine et mathématiques. Seul le chef d'une troupe connaît toutes ces disciplines à la perfection ; la plupart de ses hommes se sont spécialisés dans l'une ou l'autre technique. Certains ninjas s'apparentent d'ailleurs à de véritables ingénieurs qui peuvent concevoir des digues ou maximiser le rendement d'une carrière. Il arrive aussi que le ninja soit… une femme ! Dans ce cas, on parle d'une *kunoichi*.

L'efficacité des ninjas est telle que le *Shogun* lui-même fait appel à eux pour sa protection rapprochée. Il arrive aussi que les *daimyôs* recourent à leurs « services » pour les basses besognes. Une des grandes spécialités ninjas est de s'introduire la nuit dans les châteaux et d'allumer un incendie, afin de faciliter l'assaut des troupes classiques…

L'incendie « à longues manches »

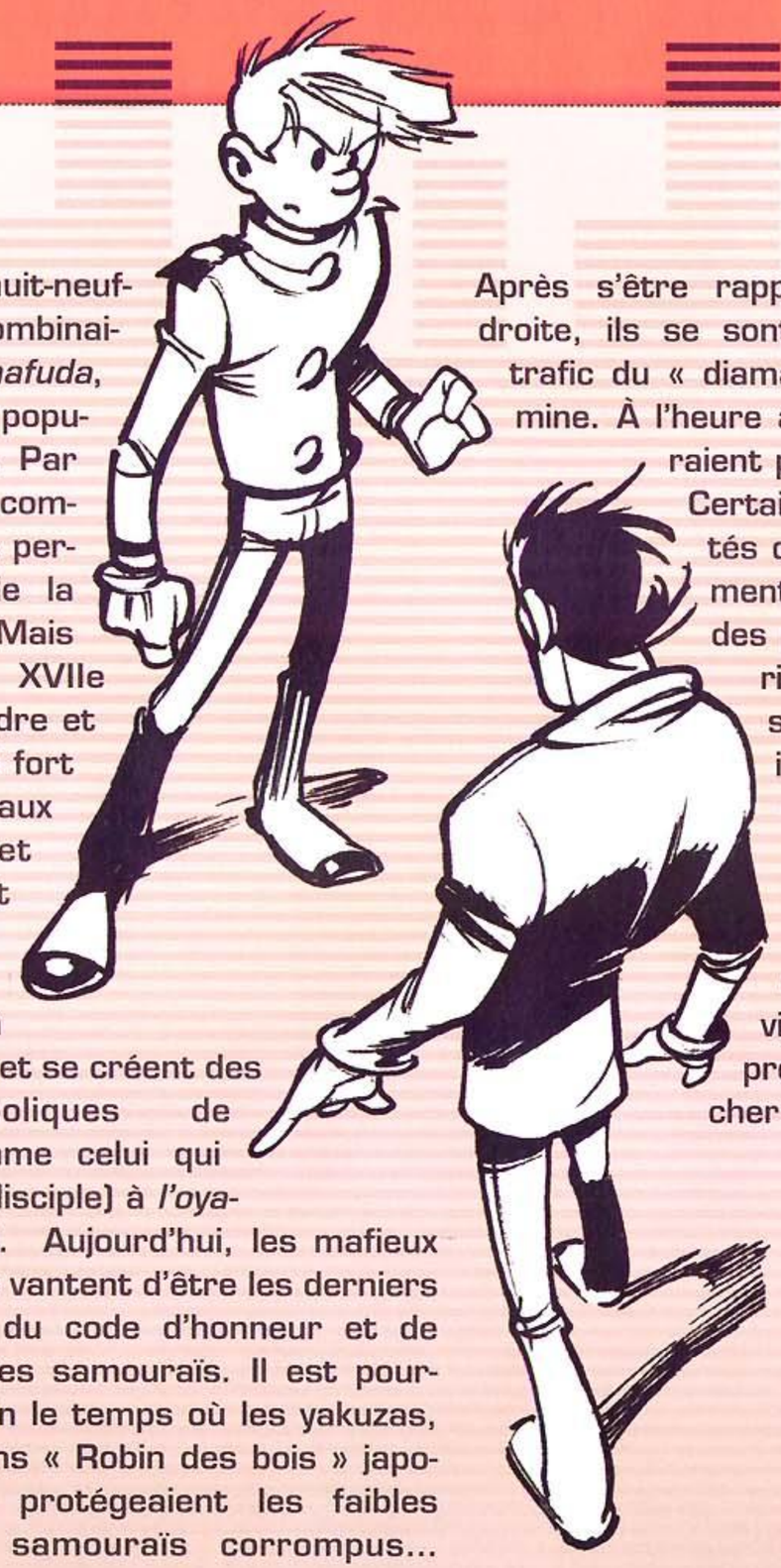
Ce ne sont pas les ninjas qui sont responsables du plus grand incendie de toute l'histoire d'Edo. La légende raconte qu'il a été causé par un kimono à manches longues porté par une belle qui mourut d'un chagrin d'amour. Selon la coutume bouddhiste, le kimono de la défunte fut offert à un temple. Les prêtres le vendirent à une autre fille, qui succomba bientôt à un mal mystérieux. L'incident se répéta trois fois, si bien que les prêtres brûlèrent le kimono dans un brasero. Mais une bourrasque de vent mit le feu au temple, provoquant un incendie qui fit plus de 100 000 morts et détruisit l'essentiel de la ville.

第三話
3
Shinjuku
le territoire
des yakuzas

Shinjuku, la « nouvelle auberge »

Deux lions sculptés gardent l'entrée du *Lion's Mansion*. Situé au centre de Shinjuku, cet immeuble de quatorze étages a la particularité d'être loué à 70 % par des bandes de *yakuzas* – les gangsters japonais. Au péril de leur vie, Jean-David et Jose Luis se sont déguisés pour infiltrer Kabukichô, le quartier « chaud » de la mafia.

Le mot *ya-ku-za* (« huit-neuf-trois ») évoque la combinaison perdante du *hanafuda*, un jeu de cartes très populaire du temps d'Edo. Par extension, le terme commence à désigner les perdants, les rejetés de la société de l'époque. Mais dans le Japon du XVIIe siècle, le sens de l'ordre et de la hiérarchie est si fort que même les marginaux se rassemblent et s'organisent. C'est ainsi que les yakuzas se structurent en *kumi* (familles) et se créent des liens symboliques de parenté, comme celui qui lie le *kobun* (disciple) à *l'oya-bun* (maître). Aujourd'hui, les mafieux japonais se vantent d'être les derniers héritiers du code d'honneur et de devoir des samouraïs. Il est pourtant loin le temps où les yakuzas, en bons « Robin des bois » japonais, protégeaient les faibles des samouraïs corrompus...



Après s'être rapprochés de l'extrême-droite, ils se sont longtemps livrés au trafic du « diamant blanc » : l'amphétamine. À l'heure actuelle, les yakuzas compteraient près de 60 000 membres. Certains clans contrôlent des sociétés de crédit. C'est le cas notamment des sarakins, qui accordent des prêts sans garantie aux salariés et aux étudiants sans ressources. Ces derniers ont intérêt à rembourser leurs dettes. Lorsqu'il s'agit de récupérer l'argent prêté, un sarakin est prêt à tout ! Parfois, l'endetté est obligé de contracter une assurance vie avec le yakuza, qui s'empresse de le tuer pour empocher la prime...

Contrairement aux clans siciliens et aux triades chinoises, les gangs japonais n'hésitent pas à s'afficher. Par exemple, chaque yakuza possède sa propre carte de visite ! Ce bristol – de plus ou moins bonne qualité selon le grade – mentionne l'insigne du clan et la fonction du porteur. À lui d'en user avec discernement, car il engage l'honneur de son *kumi*...

Avant la législation antigang de 1992, police et mafia entretenaient des rapports étroits. Quand un nouvel officier prenait son poste dans un quartier, il allait visiter le bureau de l'*oyabun* (parrain) du coin. Cette apparente cordialité masquait un accord entre la pègre et les forces de l'ordre : après avoir commis un crime, les yakuzas devaient se livrer à la police. Quand il partait assassiner un rival, le criminel savait qu'il ne redeviendrait pas libre avant une bonne dizaine d'années...

De nos jours, la mafia japonaise se cache derrière des sociétés-écrans qui respectent la loi. Certains dirigeants s'adonnent même au mécénat. Mais personne n'est dupe.

Les calibres, une denrée rare

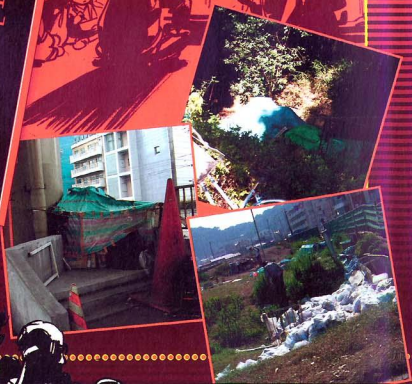
Au Japon, un simple port d'armes peut valoir six ans de prison. Même l'équipe nationale de tir doit s'entraîner à l'étranger ! Les yakuzas sont donc « obligés » d'importer. Les pistolets les plus courus sont les Makarov 9 mm. En provenance directe de Russie...

La mafia publie ses propres magazines. Au sommaire : actualité des clans, promotions, décès, dossiers spéciaux… et mangas. Si l'audience de ces revues reste limitée, bon nombre de jeunes, attirés par le monde de l'ombre, les dévorent. Les plus coriaces d'entre eux finiront peut-être *junkosei-in* – « stagiaires ». En effet, avant de pouvoir intégrer le syndicat du crime, deux à quatre années d'initiation sont imposées aux postulants.

Attirés par les paillettes de la vie de gangster, les candidats yakuzas déchantent rapidement. Pour ces jeunes de moins de vingt ans, il n'y a ni argent facile, ni voitures de sport, ni beaux costumes. Juste des corvées, des ordres… et rien de bien illégal ! Les apprentis doivent se contenter de jouer le rôle de bonne à tout faire. Dès que l'« apprentissage » est terminé, le nouveau membre aura pour première mission… de trouver un job. Chaque mois, il versera une somme fixe correspondant à son rang. Il la remettra à son supérieur direct qui lui-même s'acquittera de sa cotisation auprès de l'échelon supérieur. Et ainsi de suite jusqu'au sommet. Pour monter en grade, il suffit de cotiser plus que les autres…

Les tentes bleues des démunis

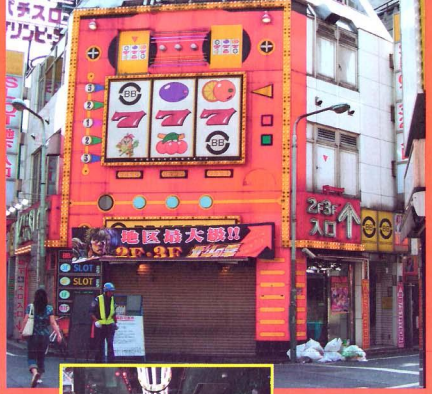
Tokyo compterait plus de 30 000 sans-abri. La plupart sont des hommes âgés qui, malgré les circonstances, continuent de laisser leurs chaussures devant leur refuge de fortune. Les SDF japonais ne mendient pas. Ils récupèrent des canettes et ramassent les mangas abandonnés dans les poubelles pour les revendre. Dans l'espoir improbable d'un travail à la journée, ils sont des centaines à s'amasser chaque matin près des camionnettes des « marchands de travail » – des recruteurs généralement liés aux yakuzas.



La folie du pachinko

Couleurs criardes, bruits assourdissants et joueurs hypnotisés par les machines, les salons de pachinkos ressemblent à des casinos administrés par les yakuzas.

Croisement entre un flipper vertical et une machine à sous, le pachinko ne demande qu'un peu d'adresse… et beaucoup de chance, puisque le joueur ne contrôle que le lancement des billes ! À gagner ? Des biscuits et des cigarettes… que l'on peut convertir en billets dans la ruelle d'à côté. (N'allez surtout pas le répéter !)



La pratique du *yubitsume* remonte au temps des samourais. Lorsqu'un guerrier décapitait par erreur un allié sur le champ de bataille, il était condamné à se couper un doigt… De nos jours, un yakuza qui commet une faute ne s'amputе plus qu'une phalange, en général à l'auriculaire. Cette autosanction s'exécute selon un rituel appelé *otoshi-mae* – un mot passé dans le langage courant pour présenter ses excuses !

Yubitsume : mode d'emploi

Piquez la pointe d'un couteau dans une planche à découper. Pour faciliter le passage de la lame entre les os, posez le doigt à plat, sur le dos. Faites lentement coulisser le tranchant jusqu'au contact de la peau. Tapez ensuite à l'aide d'un maillet pour trancher. Enfin, enroulez délicatement le membre orphelin dans une étoffe et offrez-le à celui que vous avez offensé. À conserver dans du formol ou au réfrigérateur.

Si le coup de lame sanctionne une faute, il n'est nullement la marque des perdants. De nombreux parrains arborent leur membre mutilé, même si certains possèdent une prothèse en silicone afin de ne pas se faire remarquer…

Les yakuzas se soucient beaucoup de leur image et n'apprécient pas d'avoir l'air trop méchant. Ils se posent des limites pour vivre « en harmonie » avec le reste de la société. Par exemple, les voyous ne se tuent qu'entre eux. Exécuter un civil est une faute grave. Elle entraîne le *zetsuen*, une expulsion définitive de l'assassin.

Lorsqu'un homme à abattre est important, l'oyabun fait appel à un *teppodama*. « Une balle », comme on surnomme le tueur à gages. Disponible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, le *teppodama* tuera sur-le-champ s'il en reçoit l'ordre – quitte à passer vingt ans en prison.

La technique d'exécution classique consiste à envoyer trois personnes réparties entre deux véhicules. Le *teppodama* chevauche une moto conduite par un chauffeur, tandis qu'un confirmateur vérifie le travail du tueur au volant d'une voiture. La méthode japonaise ne souffre aucune distance : pour plus d'efficacité, la victime est tirée à bout portant. Il arrive souvent que le tireur devienne à son tour la cible des gardes du corps...

À Shinjuku, il n'est pas rare d'assister à un déploiement de yakuzas baraqués lorsqu'un chef de gang en déplacement sort de sa limousine blindée. Les « gorilles » qui le protègent sont étrangement menaçants. Le regard mauvais et la bouche de travers, ils mettent en évidence la bosse sous leur veston, comme si un revolver pouvait glacer le sang de l'ennemi. Pathétique tentative d'intimidation en apparence, ce comportement haut en couleur fait toutefois partie d'un plan de protection plus subtil. Il permet d'attirer les assaillants potentiels sur la sécurité visible. Pendant ce temps, d'autres yakuzas, nettement plus discrets, se tiennent prêts à protéger l'oyabun en bénéficiant du répit offert par cette diversion qui n'a d'autre but que d'obliger les agresseurs à se découvrir...

Une armure d'encre

Le tatouage représente le grand saut dans l'univers de la mafia. Selon une méthode héritée de l'ère d'Edo, le yakuza se fait piquer la peau avec de nombreuses aiguilles fixées à un bout de bambou. Un irezumi intégral demande huit cents heures de travail étalées sur cinq années. L'association mafia et tatouage est si forte que les bains publics interdisent l'accès à ceux qui en portent. Si vous êtes tatoués, rassurez-vous : on ne confond jamais un Occidental avec un yakuza !

第四話

4

Akihabara

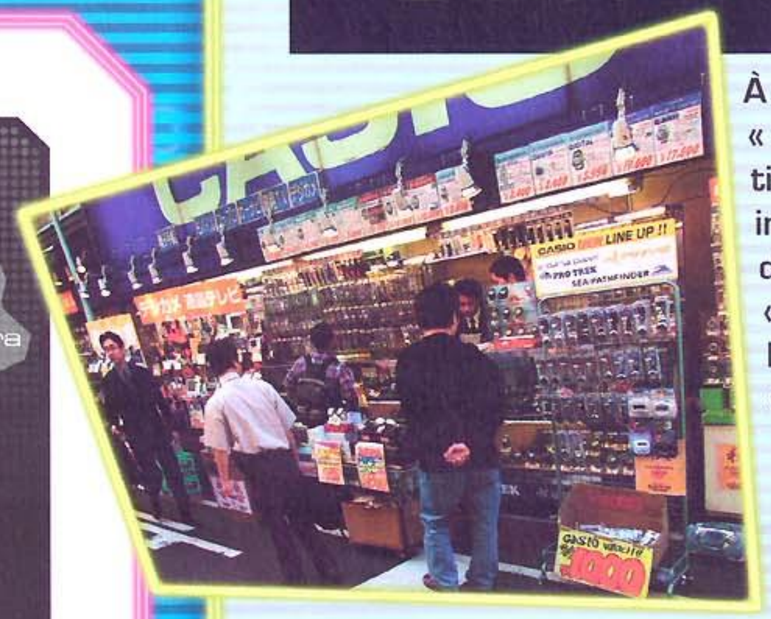
le quartier électronique

第四話 4

电器街出口 전기 상점가 출구

Akihabara, « champ de feuilles d'automne »

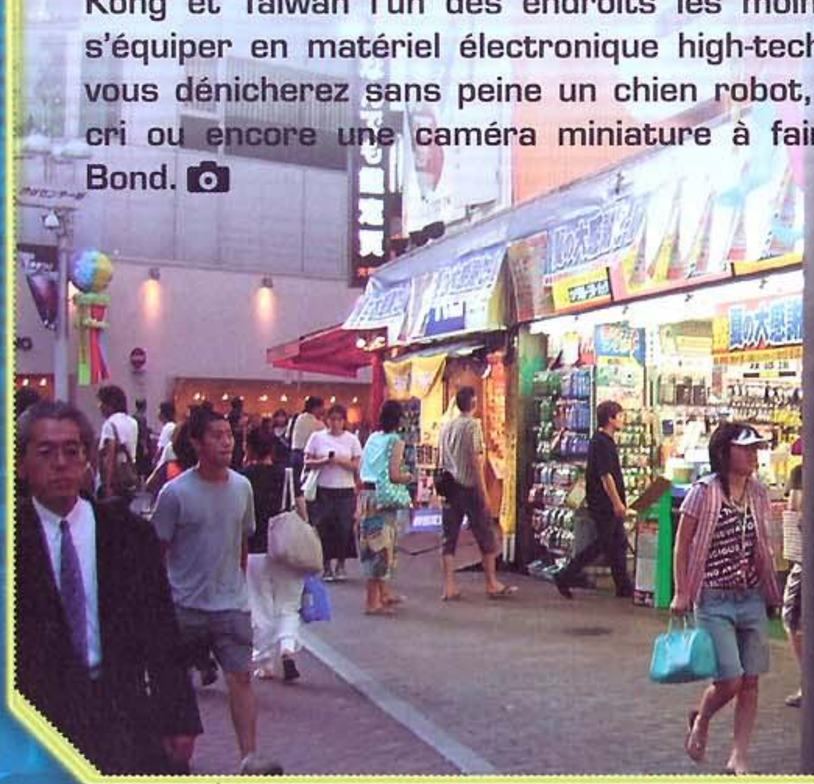
Véritable kaléidoscope d'enseignes lumineuses et de néons, Akihabara accueille quelque 600 magasins d'électronique. À peine est-on sorti du métro que le rythme frénétique des slogans publicitaires et des jingles chantés par de pseudo-adolescentes nous saute aux oreilles... Bienvenue en plein cœur de la ville électrique !



À l'origine, le nom de ce quartier est « Akinobohara ». Cependant, après la construction de la première gare, les conducteurs de train interprètent différemment les trois idéogrammes du mot et prennent l'habitude de dire « Akihabara ». Un nom qui s'est maintenu.

Détruit durant la Seconde Guerre mondiale, le secteur est alors investi par des étudiants. Ceux-ci s'installent dans des échoppes pour vendre des radios et autres appareils électriques bricolés avec les surplus de pièces détachées que l'armée américaine leur brade...

Aujourd'hui, toute la vie électronique japonaise est regroupée à « Akiba » (comme disent les jeunes). Impossible d'y mettre le pied sans être gagné par la fièvre consommatrice. C'est en effet avec Hong-Kong et Taïwan l'un des endroits les moins chers au monde pour s'équiper en matériel électronique high-tech. Le choix est tel que vous dénicherez sans peine un chien robot, un ordinateur dernier cri ou encore une caméra miniature à faire pâlir d'envie James Bond.



La voiture de demain

Quand ils ne travaillent pas sur la future Turbotraction de Spirou, les ingénieurs de chez Toyota s'amusent sur la « i-Unit ». À mi-chemin entre un quad et une poussette pour adulte, ce véhicule électrique est équipé non pas d'un volant, mais de deux joysticks qui contrôlent l'accélération, le freinage et la direction. À mesure que la vitesse augmente, la i-Unit s'abaisse pour une plus grande stabilité. Quoique monoplace, elle permet toutefois de se balader « en groupe », avec une voiture en tête et les autres suivant à la queue en pilotage automatique !

La nouvelle génération des WC

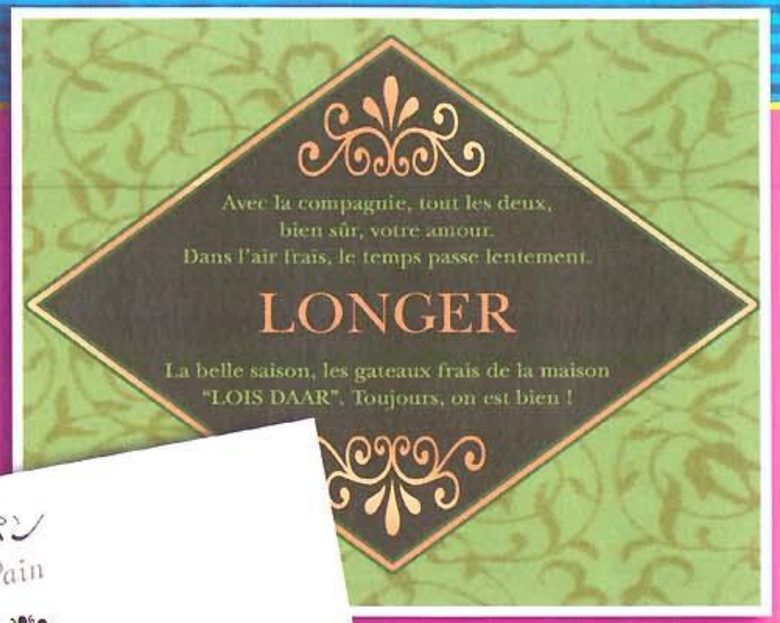
Les toilettes en vente à Akihabara sont les plus perfectionnées au monde : chauffage automatique du siège, options « bidet » avec ajustement des jets d'eau et possibilité de massage, ventilation anti-odeur, etc. Récemment, des chercheurs ont ajouté des capteurs qui mesurent le pouls, la pression sanguine et le taux de sucre sanguin de l'utilisateur d'après une analyse d'urine. Bientôt, toutes ces données pourront être automatiquement envoyées à un médecin via une liaison Internet sans fil !

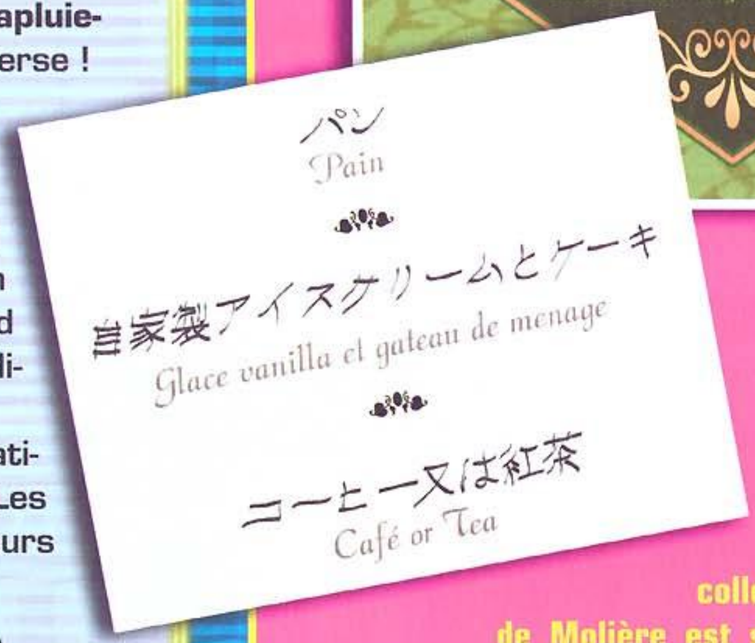
L'ennui avec le parapluie, c'est que si on le prend et que les gens de la météo se sont trompés, on se retrouve avec un objet encombrant qu'on finit toujours par oublier quelque part. La solution : le **parapluie-cravate**, qu'il suffit de dénouer en cas d'averse !

Mais lorsque le beau temps revient, impossible de remettre l'engin sans tremper sa chemise... C'est ce qu'on appelle un *chindogu*.

Ingénieur japonais hors-norme, Kenji Kawakami est à l'origine du concept. Pour revendiquer le statut de « chindogu », une invention doit être « utile mais inutilisable ». Utile dans la mesure où elle répond à un problème du quotidien. Inutilisable en pratique, en raison du ridicule et des contraintes nouvelles qu'elle suscite.

D'autres exemples ? La **fourchette à moteur**, pour enrouler automatiquement ses spaghettis (et provoquer les pires éclaboussures). Les **lunettes pluri-télescopiques**, censées permettre d'observer plusieurs endroits en même temps (maux de tête garantis). Les **baguettes électriques**, dont les extrémités s'allument afin d'éclairer son plat (au cas où l'on mangerait dans l'obscurité totale). 📷


Avec la compagnie, tout les deux,
bien sûr, votre amour.
Dans l'air frais, le temps passe lentement.
LONGER
La belle saison, les gateaux frais de la maison
"LOIS DAAR". Toujours, on est bien !



Parlez-vous franponais ?

Dans l'inconscient collectif japonais, la langue de Molière est synonyme d'harmonie et d'élégance. Mais lorsque les sociétés préfèrent aux traducteurs qualifiés les outils de traduction électronique, le résultat se révèle... surprenant. Le franponais est un néologisme venu d'Internet pour désigner l'art japonais de rédiger des choses incompréhensibles, en choisissant des mots français dont on ignore le sens et en les juxtaposant sans se préoccuper des règles de syntaxe. À Tokyo, le franponais est la langue officielle des restaurants et pâtisseries « à la française » !

Vous attirerez tous les regards si vous déambulez dans les rues un sandwich à la main. Les Tokyoïtes mangent souvent sur le pouce, mais jamais en pleine rue !
Dans les restaurants, il est extrêmement grossier de saisir un mets en le piquant avec ses baguettes ou pis, de les laisser plantées dans le riz. C'est ainsi que l'on présente les offrandes aux morts... De même, faire passer de la nourriture de baguettes à baguettes à son voisin rappellerait le rituel de la crémation, au cours duquel on se transmet les cendres du défunt.

En revanche, vous êtes cordialement invités à déguster votre bol de nouilles « tsuru-tsuru », c'est-à-dire en les aspirant de manière à faire un maximum de bruit. Une façon bien japonaise de dire que le repas vous plaît !

La plupart des restos présentent dans leur vitrine des modèles en plastique des plats qu'il suffit de désigner pour passer commande. N'hésitez pas à prendre le *ramen* [prononcez « lamène »], une préparation à base de nouilles, de porc mitonné, de pâte de poisson et de légumes. Un régal !

La folie des distributeurs

Le Japon est le pays des distributeurs automatiques. Si l'on compte au moins deux machines par pâté de maisons, il n'est pas rare d'en voir une dizaine s'aligner aux endroits « stratégiques ». La dernière nouveauté : les canettes d'oxygène ! Pour quatre euros, les Japonais surmenés peuvent désormais se « regonfler ». Chaque canette est équipée d'un spray et contient assez d'oxygène pour 35 profondes inspirations. Deux parfums sont actuellement disponibles : menthe ou pamplemousse.

Des robots de compagnie

Comme leurs homologues vivants, ils aboient, remuent la queue et courent après la balle. Mais ils peuvent aussi prendre des photos, les poster sur un blog et lire vos e-mails à haute voix. Ils font partie de la dernière portée d'AIBOs qui n'attendent qu'à être adoptés chez Sony. Chacun de ces robots domestiques est différent selon la façon dont il est élevé. Comme un jeune chiot, il pourra manifester le désir de jouer avec les gens et les objets qu'il aime. Ou devenir caractériel à force de remontrances !

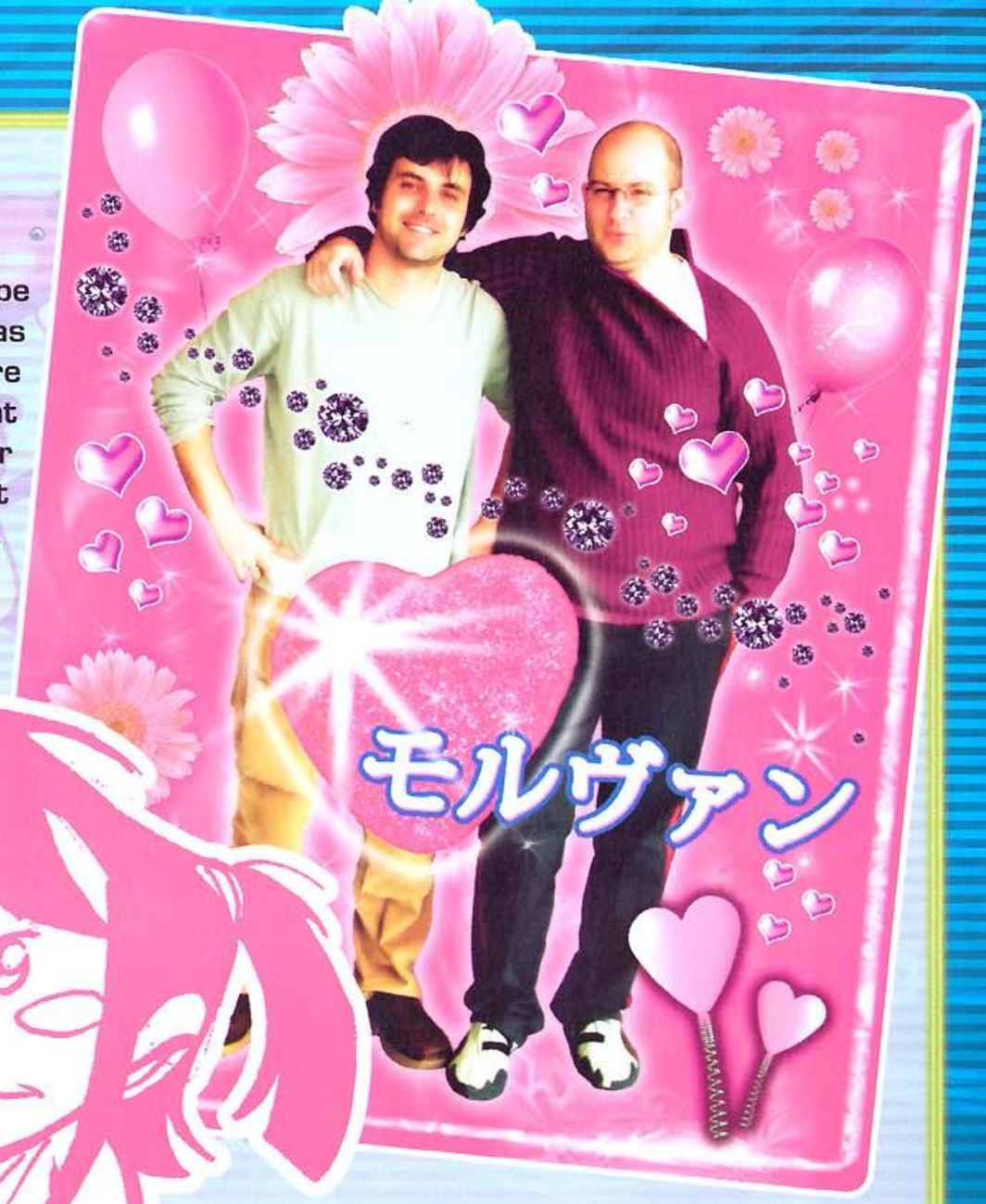
Hiéroglyphes high-tech

Le code QR est un code-barres à deux dimensions pouvant stocker jusqu'à 2953 octets de données. Bref, il a l'avantage de pouvoir stocker beaucoup d'informations tout en restant petit et rapide à scanner. Les téléphones portables japonais sont dotés d'un logiciel capable de décoder ces hiéroglyphes présents sur les affiches publicitaires, magazines, cartes de visite des frimeurs… Hop, vous pointez votre téléphone. Et clic, toutes les infos s'affichent sur votre écran. En code QR, le texte de cet encadré donne ceci :

Pour peu que vous tendiez l'oreille en croisant un groupe d'adolescentes dans un magasin, vous ne manquerez pas d'entendre « Kawaï ! », un mot que les plus *speed* d'entre elles prononcent toutes les trente secondes. Signifiant « mignon », le terme *kawaï* s'emploie aussi bien pour qualifier d'adorables chatons que des personnages au graphisme tout en rondeur, ou plus simplement des petites fleurs colorées.

La petite Loon que protège Spirou en est un parfait exemple. Pas étonnant, puisque Jose Luis s'est inspiré d'une figurine *Pinky*, l'« ambassadrice » des poupées *kawaï* !

L'endroit où l'on dénombre le plus d'éléments kawaï au centimètre carré se situe à l'intérieur d'un *purikura*, un photomaton ultra perfectionné et extrêmement populaire. Une fois les photos prises, les collégiennes deviennent hystériques, car elles vont pouvoir personnaliser les clichés sur un écran tactile en rajoutant des bordures, des étoiles, des cœurs, des effets néons… Beaucoup de jeunes filles emportent partout leurs albums de photos *purikuras* pour les montrer et les échanger avec leurs amies.



オオシマ と モルヴァン
エレベーター 7
スケッス…のいぱっい手両
スピルーとファンタジオ
進化する美女コンテンツ雑誌"えつ" vol.1
E2
定価980円
オリジナル描き下ろ
大判ポスター10枚!!
新連載スタート
かのえゆうし
原田綾史
三月まうす
御船麻紙
龍牙翔
AM-DVL
澤野明
AKD
猿渡哲也
大丸亮洋
武富智
短編集
第五話
5
Spirou au pays des
Mangas

Attention !
Ce chapitre est publié dans le sens de lecture japonais (de droite à gauche).

Ici, vous êtes donc à la fin. Pour commencer la lecture, rendez-vous en page 79.

1

Spirou
Enchanté !
Fantasio
Le plaisir est pour moi !
Spip
Sortez-moi de là !!

1

Fantasio

Euh... Je reviens sur ce que tu disais tout à l'heure mais...

Spirou

Hein ?

Fantasio

Enfin, je veux dire que...

2

Fantasio

Moi, je m'appelle Fantasio.
Et je trouve que nos deux noms accolés sonnent pas mal !

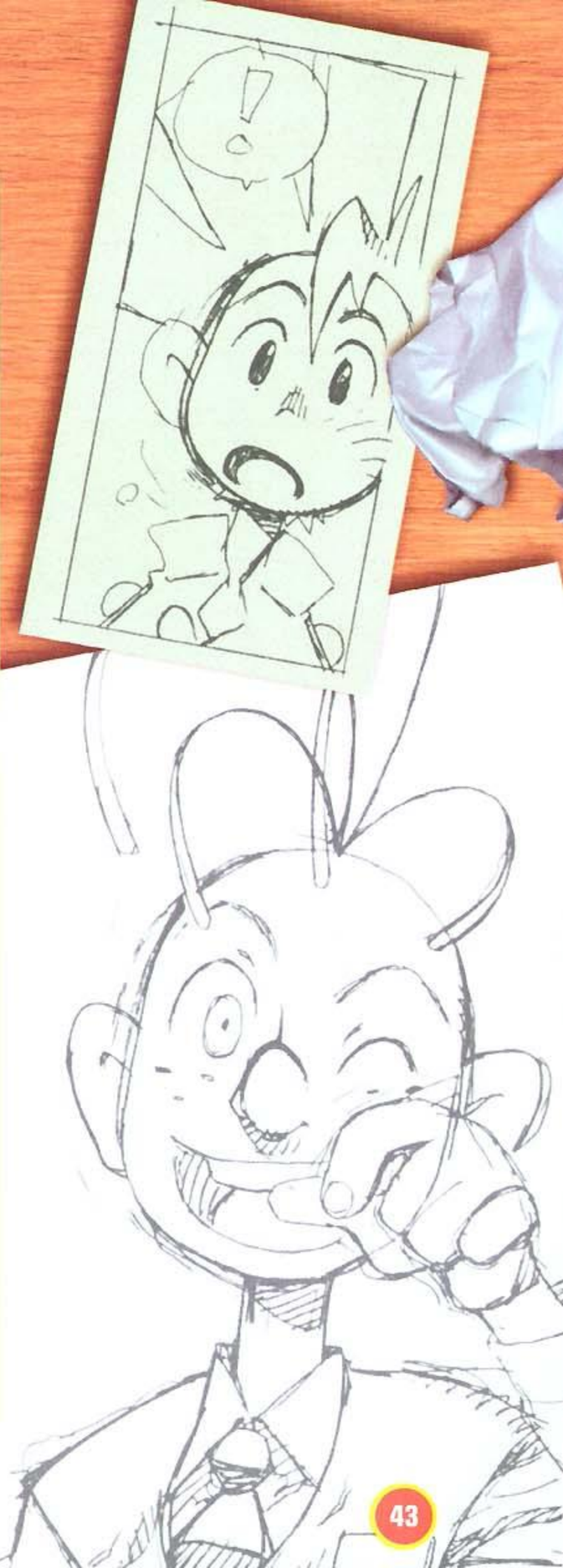
Le fait que les mangas soient prépubliés dans des revues influence fortement leur forme. En effet, toutes les histoires sont construites suivant la logique du feuilleton. Chaque chapitre doit ainsi révéler un – et un seul ! – élément nouveau, comporter au moins un moment spectaculaire (une case « mémorable ») et se conclure soit par la résolution d'une situation problématique, soit par un élément dramatique visant à « accrocher » le lecteur jusqu'à l'épisode suivant. Loin d'être un frein à la création, ces contraintes semblent décupler le potentiel des auteurs japonais qui parviennent à multiplier les rebondissements et à mener le lecteur par le bout du nez pendant plusieurs années – et ce, pour son plus grand plaisir !

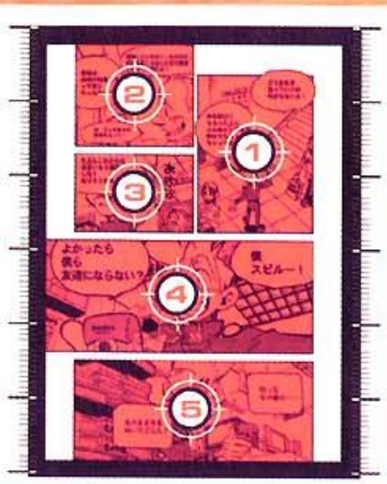
1 **FANTASIO**
Par ici !!
On t'attendait.

2 **SPIP**
Libérez-moi !!
Je n'en peux plus d'être enfermé.

3 **SPIP**
Je veux courir, bondir... vivre !
Je suis un écureuil libre !!

4 **SPIROU**
C'est incroyable...
...on dirait qu'il parle, non ?
FANTASIO
C'est vrai... Mais je ne connais pas sa langue.





1 **SPIROU**
Je ne sais pas comment te remercier.
Tu me sauves la mise après m'avoir sauvé la vie !

2 **FANTASIO**
C'est plutôt à moi de te dire merci.
Je commençais à désespérer qu'il arrive quoi que ce soit dans ma vie.
Je m'ennuie tellement en temps ordinaire...

3 **SPIROU**
Quelque chose me dit qu'ensemble, ça ne risque pas d'arriver.

4 **SPIROU**
Moi c'est Spirou.
Et si tu veux, tu seras mon ami !

5 **FANTASIO**
Ah... Attends une seconde...
Avance encore un peu et tourne à droite...

出してっ!!

ここから
出してようっ!!

え―と…
じゃあカメラの
スイッチ入れてレンズを
前に向けて！

あ　違う
その横の
スイッチ！

うん
その赤い
ボタン！

上手く隠れたつもり
らしいけど
このパソコンケース
スケルトンなんだよね！

こっち
おいでよ！

あ！
そっか！

でも……
ここがどこで
そこがどこだか……

シッポと歯のある
毛の生えたキミの
オモチャ
見つけたよ！

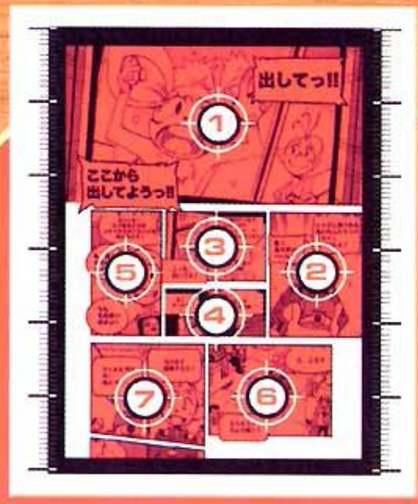
あ！
ありがと―
―っ！

じゃあまずは
右へ
進んで……

そのまま
誘導するよ！

こ　こう？

そうそう！
そんな感じ！



1 SPIP
Sortez-moi de là !!
Je veux sortir !!

2 FANTASIO
J'ai trouvé ton gadget avec des poils, une queue et des dents, mon vieux !
SPIROU
C'est vrai ?! Merci !

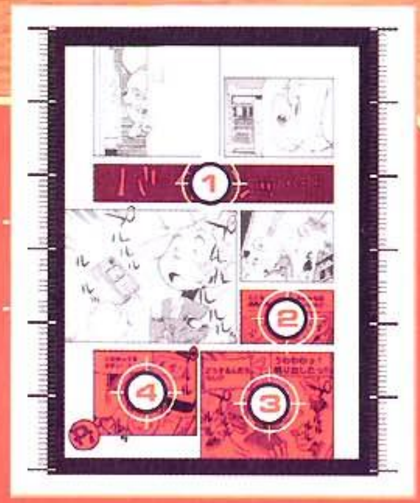
3 FANTASIO
Il s'est cru malin en se planquant dans une tour d'ordinateur… Mais elle était transparente ! Tu n'as plus qu'à venir le chercher.

4 SPIROU
Je veux bien, mais… Comment te retrouver ?
FANTASIO
Ah… Oui…

5 FANTASIO
Pas la peine de perdre du temps à t'expliquer. Appuie sur le bouton avec une petite caméra. Maintenant, tends l'appareil devant toi, je vais te guider à vue.
Non, non… Le bouton sur le côté.
Oui, voilà, le bouton rouge.

6 SPIROU
Comme ça ?
FANTASIO
Exactement ! Parfait !

7 FANTASIO
Je vais te guider ! Tu vas d'abord avancer vers la droite…



1 CLAC

2 **SPIROU**
L'hôtel était grand mais...
... ce magasin n'est pas en reste...

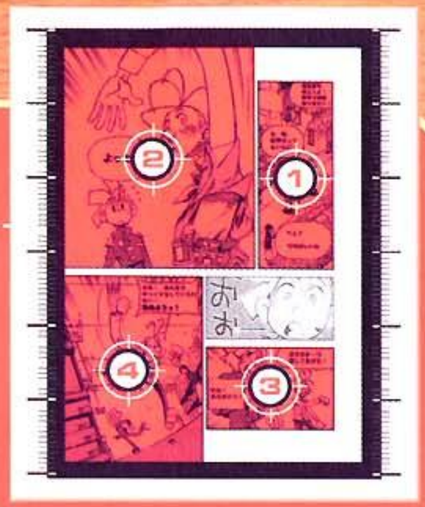
3 **SPIROU**
Aaaah ! Ça sonne !!
Qu'est-ce que je dois faire ?!

4 **SPIROU**
Appuyer sur ce bouton... ?

Loin de se limiter aux magazines et aux dessins animés japonais, les personnages de la culture manga font entièrement partie du paysage visuel de Tokyo. Quand ils ne sont pas utilisés pour égayer les messages publicitaires, les icônes graphiques sont matérialisées en mascottes afin de livrer des informations de façon ludique. Même les organismes publics font appel à ces sympathiques personnages pour leur communication. Par exemple, les pompiers possèdent leur « Pipa Kun » (équivalent japonais de l'onomatopée « Pimpon »), un bonhomme dessiné hyper populaire que l'on retrouve dans toutes les campagnes de prévention des incendies.

ルルル

オーディオ
MP3 PLAYER
NEW MP
SUPPLY
PRINTER
プリンター
REC
WINDOW
WINDOW
&



1

FANTASIO
Le premier qui le trouve appelle l'autre. C'est quoi ton numéro ?
SPIROU
Euh, en fait, je n'ai pas de portable...
FANTASIO
Ah... Je ne croyais pas que ça existait encore...Mais ce n'est pas grave !

2

FANTASIO
Hop !

3

FANTASIO
J'en ai trois alors je t'en prête un !
SPIROU
Waouh ! Merci !

4

FANTASIO
Allez ! Pas de temps à perdre !! C'est parti !
SPIROU
Oui !

1 **Spirou**
Il y a des milliers de cachettes là-dedans...

2 **Spirou**
Si je ne le retrouve pas, je vais être mis à la porte dès mon premier jour.
Fantasio
Ne t'inquiète pas !

3 **Fantasio**
Je connais cet endroit comme ma poche ! C'est MON magasin !

4 **Spirou**
Quoi ?! Tu es le directeur d'un si grand magasin ?!
Fantasio
Non, pas vraiment le directeur...

5 **Spirou**
Le propriétaire alors ? Ça, c'est incroyable !!

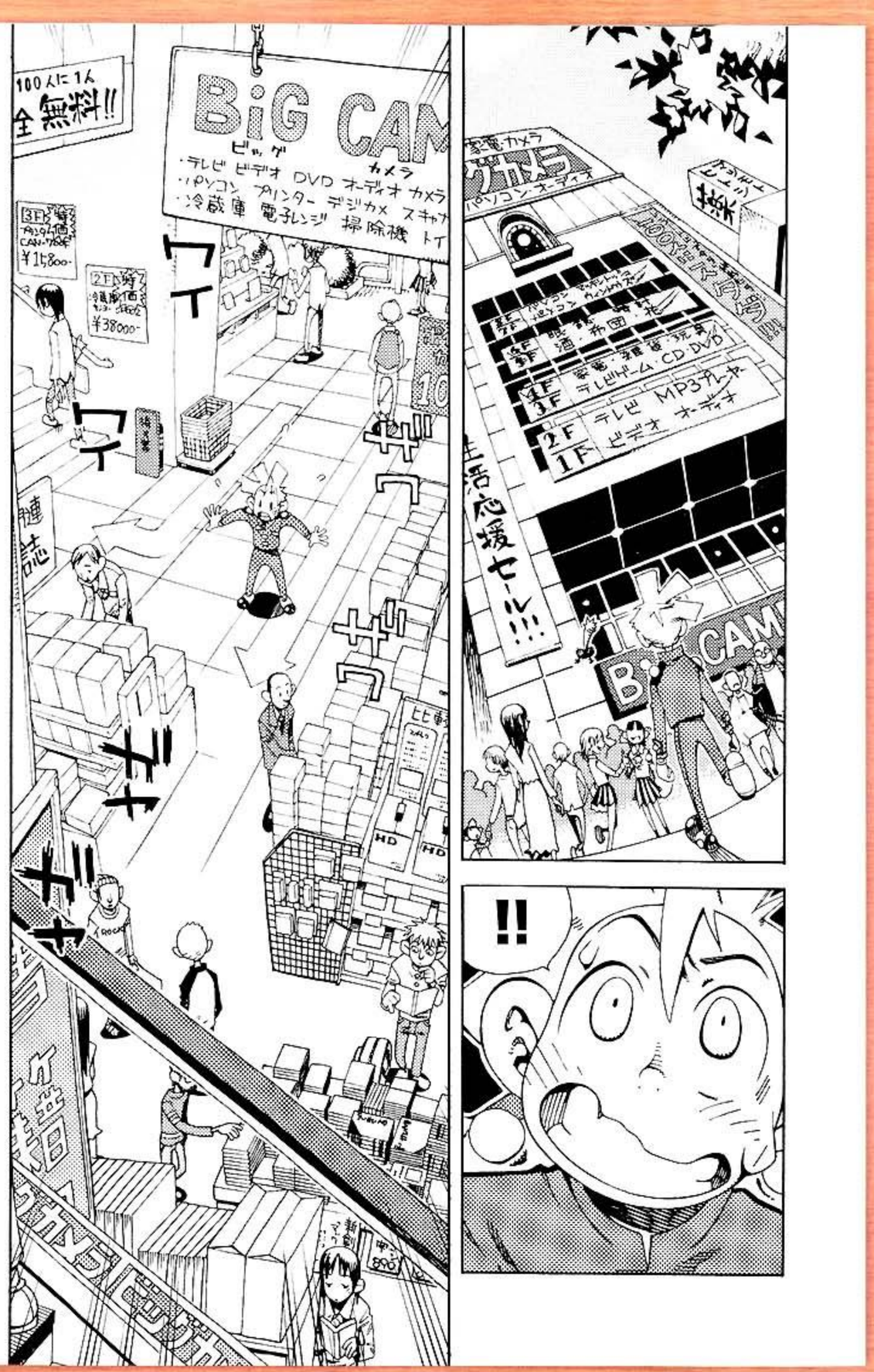
5 **Fantasio**
Non... Ce n'est pas dans ce sens-là que je l'ai dit... Je travaille ici, quoi...
Spirou
Tu es juste employé ?

6 **Fantasio**
Oui, voilà...Comme stagiaire non rémunéré...
Spirou
Je me suis emballé un peu vite, on dirait...

7 **Fantasio**
Mais on s'en fiche de tout ça !!
Le magasin est très grand alors on va se séparer, on aura plus de chances de le retrouver.

Les deux tiers du marché japonais du manga sont aux mains de seulement trois éditeurs : Kodansha, Shueisha et Shogakukan. Le tiers restant est réparti entre divers éditeurs de taille moyenne, tandis qu'une soixantaine de compagnies plus petites – souvent spécialisées dans des sujets comme le golf, les nœuds de cravate, les arts martiaux ou les échecs – se partagent les dernières miettes. Curieusement, ces éditeurs ont longtemps pensé que leurs auteurs ne pourraient pas rencontrer de succès à l'étranger en raison de différences culturelles trop marquées !

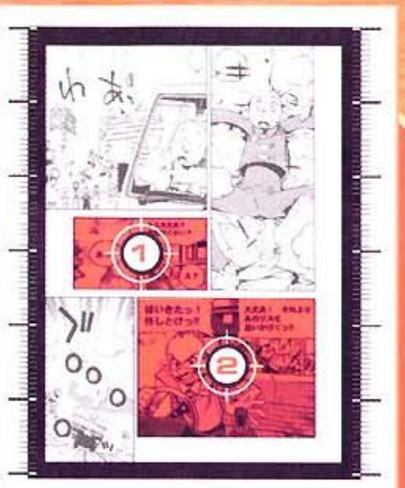
Pour dénicher les auteurs de demain, la plupart organisent des concours de « jeunes talents ». À la clé : des conseils de professionnels pour s'améliorer, quand ce n'est pas une publication immédiate dans un magazine ! Ces concours sont une aubaine pour les mangakas en herbe qui peuvent ainsi faire leurs premiers pas dans le métier. C'est d'ailleurs après avoir reçu le prix SHÔNEN JUMP qu'Ooshima a eu l'occasion de débuter comme « professionnel » en publiant une histoire de 31 pages dans le magazine pour adolescents le plus lu de tout le Japon.



1 **SPIROU**
Je suis désolé... Je ne veux pas m'imposer non plus...
FANTASIO
Pas de problème ! Ne vous en faites pas !

2 **FANTASIO**
Au contraire... Grâce à vous, il se passe enfin quelque chose d'imprévu dans ma vie !

3 **SPIROU**
Le voilà ! Arrêtez-vous !
FANTASIO
Quoi ? Ici ?



1

FANTASIO
Ça va ? Vous voulez que je vous emmène à l'hôpital ?
SPIROU
Hein ?
Ah !

2

SPIROU
Non. Suivez cet écureuil !!
FANTASIO
O.K. ! Comptez sur moi !

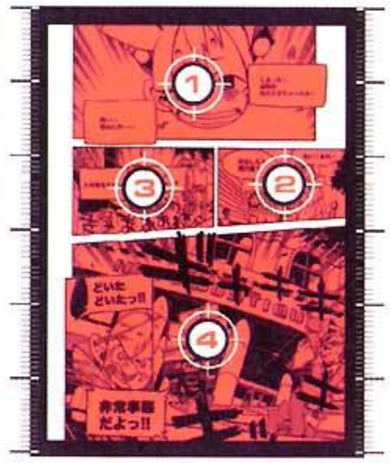
Une autre façon de lire des mangas est d'entrer dans un des « cafés mangas » de la capitale. D'accès libre, ils sont souvent ouverts vingt-quatre heures sur vingt-quatre et disposent de connexions Internet. Le personnel sert des repas, prête mangas ou DVD à volonté et s'assure régulièrement de la tranquillité des pensionnaires. Si les clients peuvent payer à l'heure, les prix pratiqués à la nuit défient toute concurrence, ce qui permet de lire une quantité de mangas qui auraient coûté des milliers de yens à l'achat. Ces cafés attirent un public varié, des hommes d'affaires ayant raté le dernier métro aux bédéphiles monomaniaques. Il n'est pas rare d'y trouver un fonds de vingt à trente mille volumes.

豊島39
え59-63

1 **Fantasio**
Mince ! Je suis allé trop loin !!
Marche arrière toute !!

2 **Fantasio**
Trop tard !!

Considéré au Japon comme « le dieu des mangas » (*Manga no kamisama*), Osamu Tezuka est également connu chez nous pour son fameux « Astroboy » (ou « Astro, le petit robot »). Ce mangaka hors du commun a révolutionné la bande dessinée japonaise, notamment en introduisant le mouvement par l'alternance de plans et de cadrages cinématographiques. Il est le premier à rompre avec une tradition « théâtrale », où les personnages sont toujours représentés en pied et au centre de l'image.



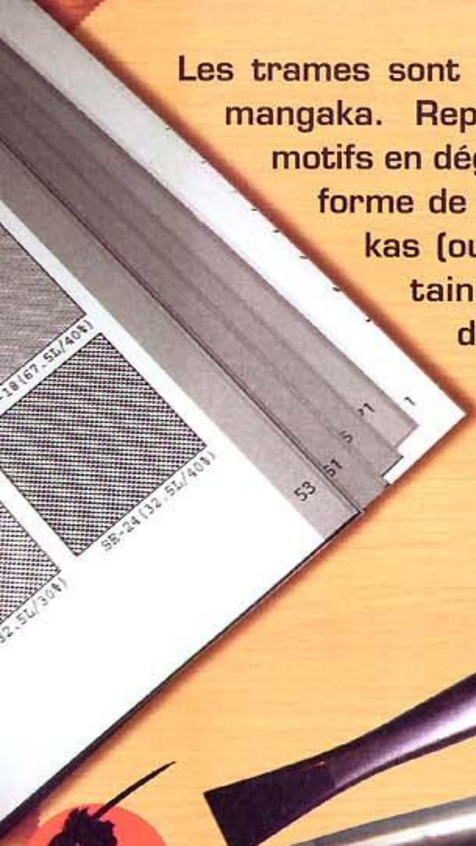
1 SPIROU
Zut... J'ai loupé mon coup...
Je crois que je vais mourir...

2 PASSANTS
Oh ! Mais...
Qu'est-ce que c'est ? Un avion ?

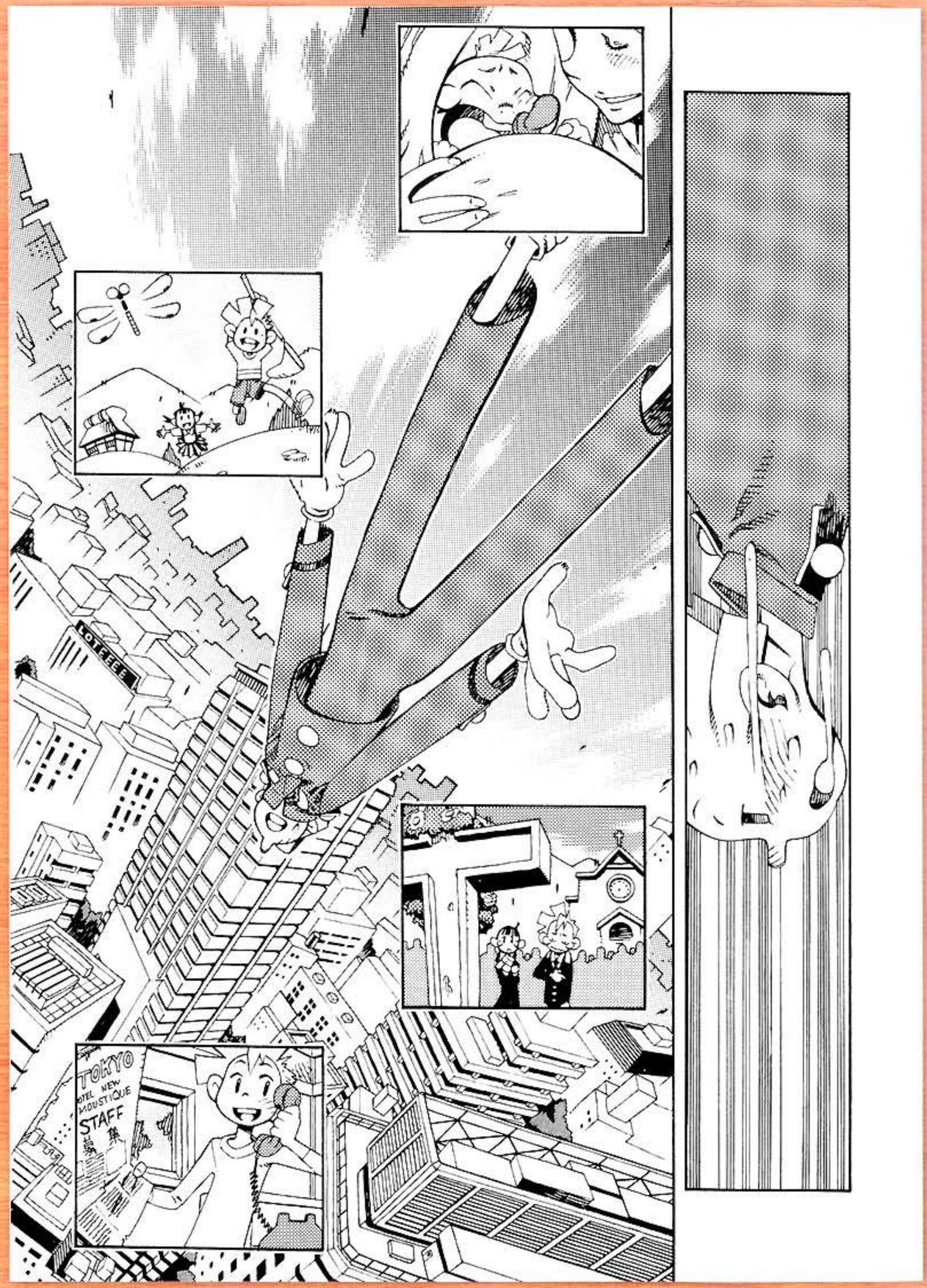
3 PASSANTS
Non ! C'est terrible !! Quelqu'un est en train de tomber !

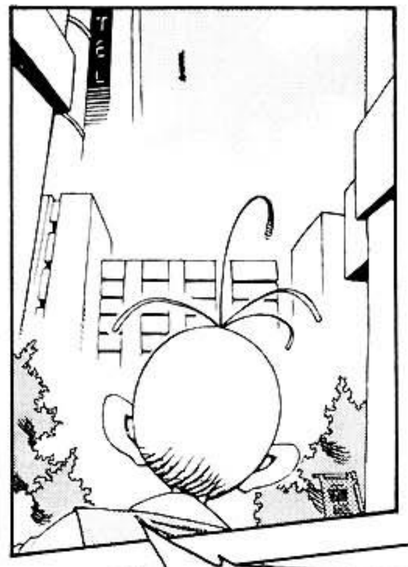
4 FANTASIO
Écartez-vous !!
État d'urgence !!

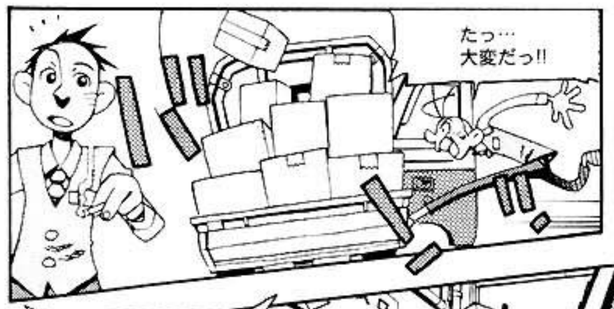
Pour les mangakas, rien ne vaut une image ! C'est pourquoi ils n'utilisent pratiquement jamais de récitatifs (« textes OFF » dans des encadrés au-dessus des cases), contrairement aux auteurs occidentaux qui multiplient les explications, les « pendant ce temps » et autres « trois jours plus tard ». Dans un manga, l'image matérialise à elle seule le sens des récitatifs. Même ce qui est de l'ordre du souvenir ou du rêve pourra se traduire graphiquement par un dessin plus clair ou plus sombre.



Les trames sont certainement l'outil par excellence du mangaka. Représentant d'innombrables points et motifs en dégradés de gris, elles sont vendues sous forme de feuilles auto-adhésives que les mangakas (ou leurs assistants) appliquent sur certaines zones de leurs planches pour donner du relief aux dessins. Leur utilisation requiert patience et extrême prudence – les trames se découpent à l'aide d'un scalpel !





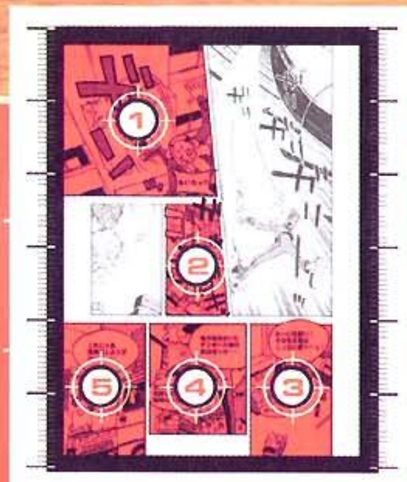


1 **FANTASIO**
Mais c'est...
... un homme ?!

2 **FANTASIO**
Pas une seconde à perdre !!

3 **FANTASIO**
Je vous emprunte le camion !!

PATRON
Eh ! Oh !
Mais...
Attendez !!



1 **SPIROU**
Oups !

2 **SPIROU**
Aïe !
Ouille !

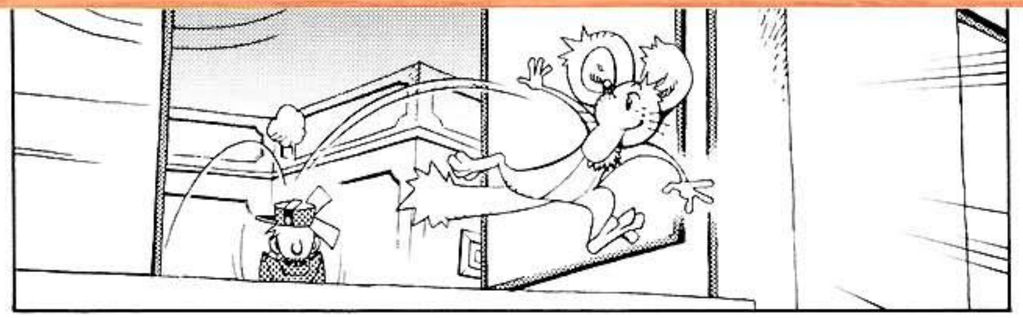
3 **PATRON**
Eh ! Le stagiaire ! Amène les cartons vides là-bas !
FANTASIO
Oui, tout de suite !

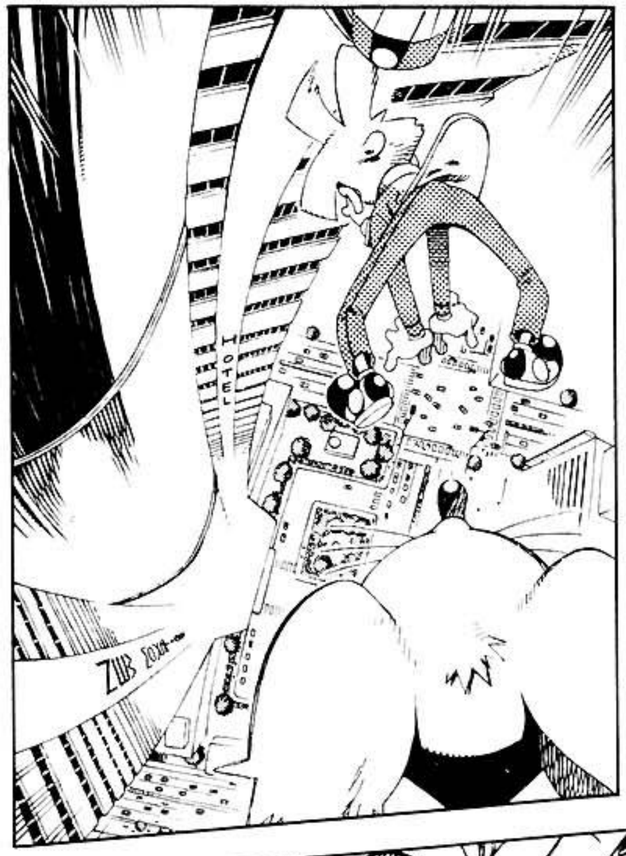
4 **FANTASIO**
Je passe mes journées à déplacer des cartons vides...
Dire que je suis entré dans cette société en pensant faire travailler mes neurones...

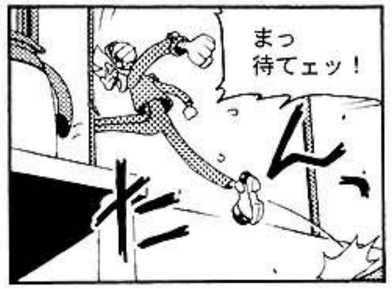
5 **FANTASIO**
Là, ils ne doivent pas vraiment être épuisés...

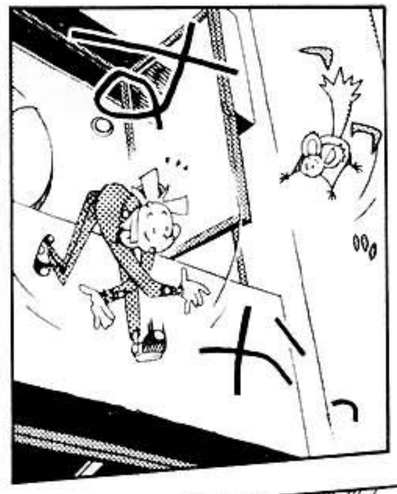
Souvenirs d'Ooshima

« Parmi les mille et un petits métiers que j'ai exercés avant de pouvoir vivre de mes mangas, il y a eu celui de manutentionnaire. Je passais mes journées à déplacer des cartons d'un endroit à l'autre d'un entrepôt, au point d'en avoir des cauchemars la nuit. Dans mes rêves, il pleuvait des cartons vides ! En dessinant cette planche, je me suis dit que Fantasio devait faire ce genre de rêve. »



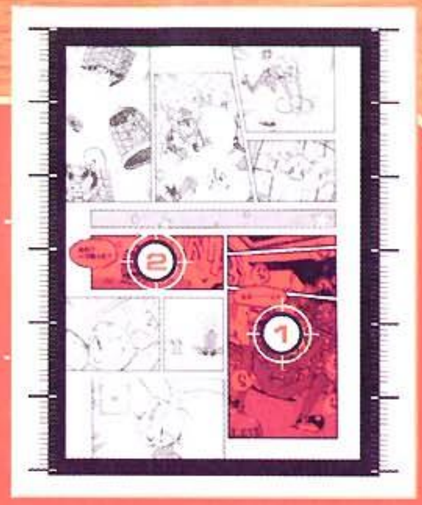






1 **SPIROU**
Attends !!

2 **SPIROU**
Aaaaaaaaah !!!



1 **SPIROU**
Aaaah...

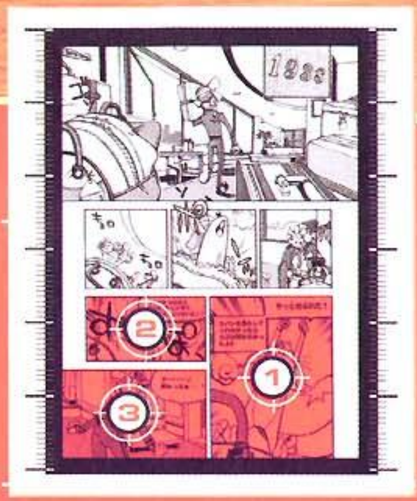
2 **SPIROU**
Mais... Il reste une cage vide...

De l'action et des mouvements ultra rapides, il y en a dans la grande majorité des séries japonaises. Pas évident pourtant de suggérer la vitesse dans une case figée et en deux dimensions... Qu'à cela ne tienne ! Les mangakas ont imaginé des astuces pour « animer » leurs dessins. Un procédé régulièrement repris par Jose Luis consiste à représenter plusieurs mouvements en une seule image. Le mouvement peut également être suggéré grâce aux « lignes de vitesse », des segments de droites qui rayonnent à partir du centre de la case et qui sont tracés à proximité de ses bords.

1 **SPIP**
Libérez-vous !!!

2 **SPIROU**
Mazette !!

3 **SPIROU**
Bon sang !!



1 **Spip**
L'air libre, enfin !!
Si il n'y avait pas eu cette chute, mon casier ne se serait jamais ouvert...

2 **Spip**
Mais je ne vais pas jouer les égoïstes !

3 **Spirou**
Une bonne chose de f...

ハァハァハァ
ハァ
ジャラッ
ガニャニャ
ワイ
ギワ

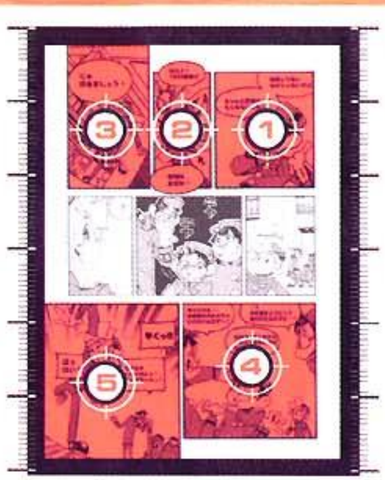
Le japonais est beaucoup plus riche en onomatopées que le français. Les mangas pullulent de « bruits » aussi surprenants que ceux du sourire (*niko niko*), du silence (*shiiin*) ou encore du scintillement (*pika pika* – d'où le nom « Pikachu »). Les mangakas ne se limitent pas à sonoriser la case en lui ajoutant un mot ; ils entremêlent carrément onomatopée et image, ce qui leur permet des représentations sonores aux variations infinies et incroyablement expressives. Même les phrases sont plus « sonores » en japonais. Ainsi, pour dire « Il cogna sur la table », on écrira « Il frappa la table d'un "dong" retentissant »... Étrangement, malgré leur système complexe d'onomatopées, les mangas ne possèdent pas de façon de noter la musique !

1 **SPIROU**
Qu'est-ce qui se passe là-dedans ? Hein ?

2 **SPIROU**
Ah…
Ça bouge et ça saute…

3 **SPIROU**
…
OBJET DANS LE SAC
Criiii !

4 **SPIROU**
Nonon, Spirou, ce n'est pas ton affaire. Tu es un groom maintenant… Payé pour aider les clients, pas pour enquêter sur eux.
Juste un groom.



1 **GROOM**
Nous, on ne demande qu'à te croire.
Mais on veut bien quand même une preuve.

2 **GROOM**
Tiens, il a la chambre 1938.
Les valises sont encore sur le parvis.

3 **SPIROU**
Super, on y va ?!!

4 **GROOMS**
Tu vas nous aider, oui mais...
... la meilleure façon d'y parvenir, c'est encore de tout faire toi-même, non ?
Allez ! Tu vas faire attendre le client !

4 **GROOMS**
Vite !
Et ne traîne pas en route !!

SPIROU
Oui ! D'accord

1 **ZORGLUB**
Oui, Zorglub tout court.
Je déteste les noms à rallonge.

2 **ZORGLUB**
15 nuits, oui.

3 **SPIROU**
Bonjour, je m'appelle Spirou.
Le chef m'a envoyé pour vous aider à porter les malles de ce monsieur.

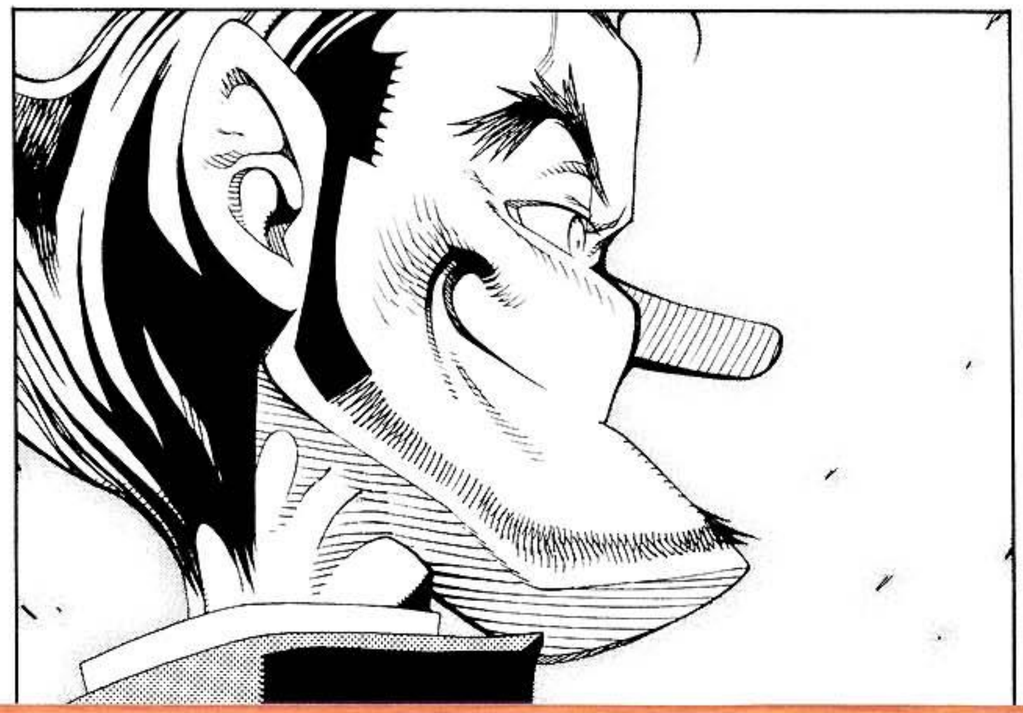
4 **GROOMS**
Ah, le nouveau.
Belle ablette. N'a pas la carrure d'un déménageur.
L'a besoin d'entraînement, pas vrai, les gars ?

5 **SPIROU**
Ne vous en faites pas, ...
je suis un débrouillard !

1 **CHEF**
On sent encore le campagnard sous l'uniforme, mais ça passera.

2 **CHEF**
Fermez-moi le bouton du haut, et ...
... filez vous occuper de ce client là-bas.

3 **CHEF**
Vu la masse de bagages, vous serez utile à vos confrères.



ぼぉーう……

1 **SPIROU**
Spirou, groom, partout, toujours !

2 **CHEF**
Il a été plus rapide que je ne le pensais... Impossible de le punir dans ces conditions...

2 **CHEF**
Hmm, trois secondes et demie de retard ! Que ça ne se reproduise J.A.M.A.I.S. !

À la fois fanzine et produit de luxe, les doujinshi sont des mangas publiés en dehors du circuit habituel des grosses maisons d'édition. Nombreux sont en effet les auteurs amateurs qui s'auto-éditent. Une saison sur deux, ils se retrouvent au Comiket – contraction de « Comic Market » –, un salon qui rassemble à Tokyo tous les passionnés de doujinshi. Si les mangakas amateurs n'ont pas tous l'ambition d'en faire leur métier, certains parviennent à vivre des revenus que leur rapportent les fanzines sans jamais passer véritablement « professionnels ».

1

CHEF
Et c'est seulement maintenant que tu le dis !!!

SPIROU
M'enfin, j'ai essayé. Seulement vous n'arrêtiez pas de me couper la paro...

CHEF
Tu n'es pas en position de pratiquer le sarcasme !! Ça fait une heure qu'on t'attend !

2

SPIROU
Je vous prie de bien vouloir m'excuser. Le train a eu du retard et...

CHEF
Tu n'avais qu'à prendre le train d'avant, pour arriver

3

SPIROU
Mais je n'étais jamais venu en ville, alors je me suis perdu.

CHEF
Je ne suis pas là pour écouter tes excuses !

4

CHEF
C'est le coup de feu ici !
Alors dépose tes bagages dans la réserve où ton costume t'attend !

5

CHEF
Tu as trois minutes.

SPIROU
J'y... J'y cours !

1 **RÉCEPTIONNISTE**
Bonjour, monsieur. Bienvenue au New Moustique.
Quel est votre nom, s'il vous plaît ?

2 **SPIROU**
Spirou, mais...

3 **RÉCEPTIONNISTE**
Ce n'est sûrement rien, mais je ne trouve pas votre nom...
Avez-vous effectué votre réservation par téléphone ou sur Internet s'il vous plaît ?

4 **SPIROU**
Ni l'un ni l'autre, madame. Je ne viens pas ici pour dormir, ...
... mais pour travailler. Je suis le nouveau groom stagiaire.

Au Japon, l'espérance de vie d'un hebdomadaire n'est que de 24 heures. Il est donc crucial que celui-ci soit livré à temps. Mais comme les Japonais courent toujours contre la montre, il n'est pas rare que la date de sortie en kiosque d'un *mangashi* précède la date indiquée sur sa couverture. Par exemple, le numéro 46 d'un hebdomadaire sortira deux semaines plus tôt. Et le numéro « avril » d'un mensuel sortira... en mars !

Portier
Bonjour, monsieur ! Bienvenue au New Moustique !

Chef
Je suis désolé, monsieur, tous mes grooms sont actuellement occupés. Je suis leur chef, et je vais m'occuper personnellement de vous.

Spirou
Ah, euh, je... Ah, il n'y a plus de chariot... Confiez-moi vos bagages, je vous en prie.

Spirou
En fait, je...

Spirou
Ce n'est pas la peine...

Chef
Ne vous en faites pas, monsieur, je gère. La direction ne m'a pas donné ce poste par hasard.

Spirou
Il y a maldonne, je ne...

Chef
Si vous voulez bien passer au desk pour le check-in.

C'est pour maintenir des coûts de production les plus bas possible que la plupart des mangas sont publiés en noir et blanc. Seules les premières pages des mangashis ont droit à la couleur. Une façon originale de mettre à l'honneur une série particulière... Résultat : pour moins de deux euros, vous pouvez vous offrir des centaines de pages de lecture. Imprimées sur un papier recyclé coloré dans des tons pastel, certaines revues mensuelles sont aussi épaisses que des annuaires téléphoniques !

お兄さん
道に迷った
のかい？

あたしゃ
ここの生まれだ
よければ案内
しようか？

……完全に
迷った……！

まぁまぁ
そんな慌てんと…

あども…

団子でも喰うかい？

ぼくっ
探してっ…

ぼっ…

ニュームスティック
って……
大きなホテル…つ

だったら
ホラ…

お前さんがさっきから
くるくる走り廻ってる
その真ん中が…

で
お前さんが探してる
のは本当に
そのホテル？

え？
はい

1 **Spirou**
je suis paumé...

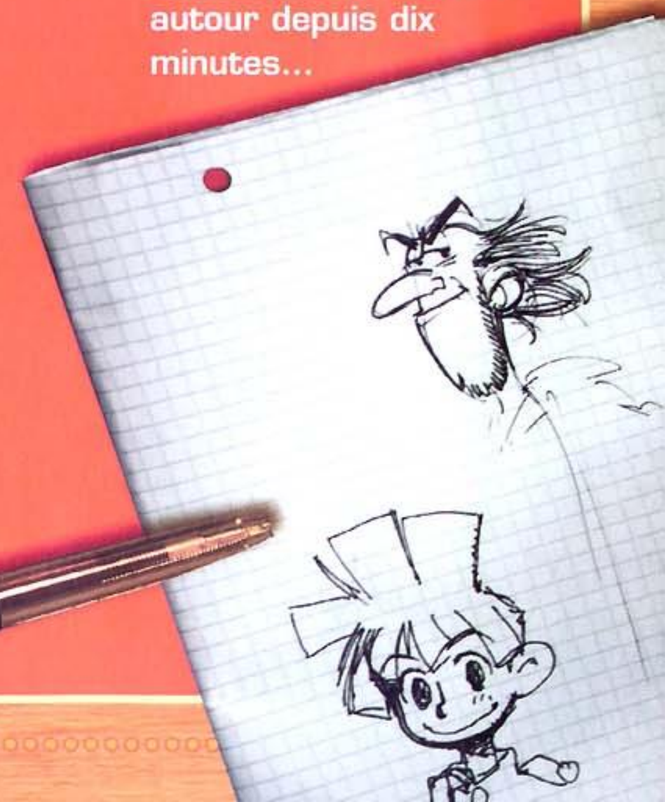
2 **Vieux monsieur**
Vous m'avez l'air perdu, jeune homme. Je suis née dans ce quartier, alors si je peux vous aider...

3 **Spirou**
Pff, oui, je...
Pff je...
Je cherche le Pff...
Le grand hôtel New moustique.

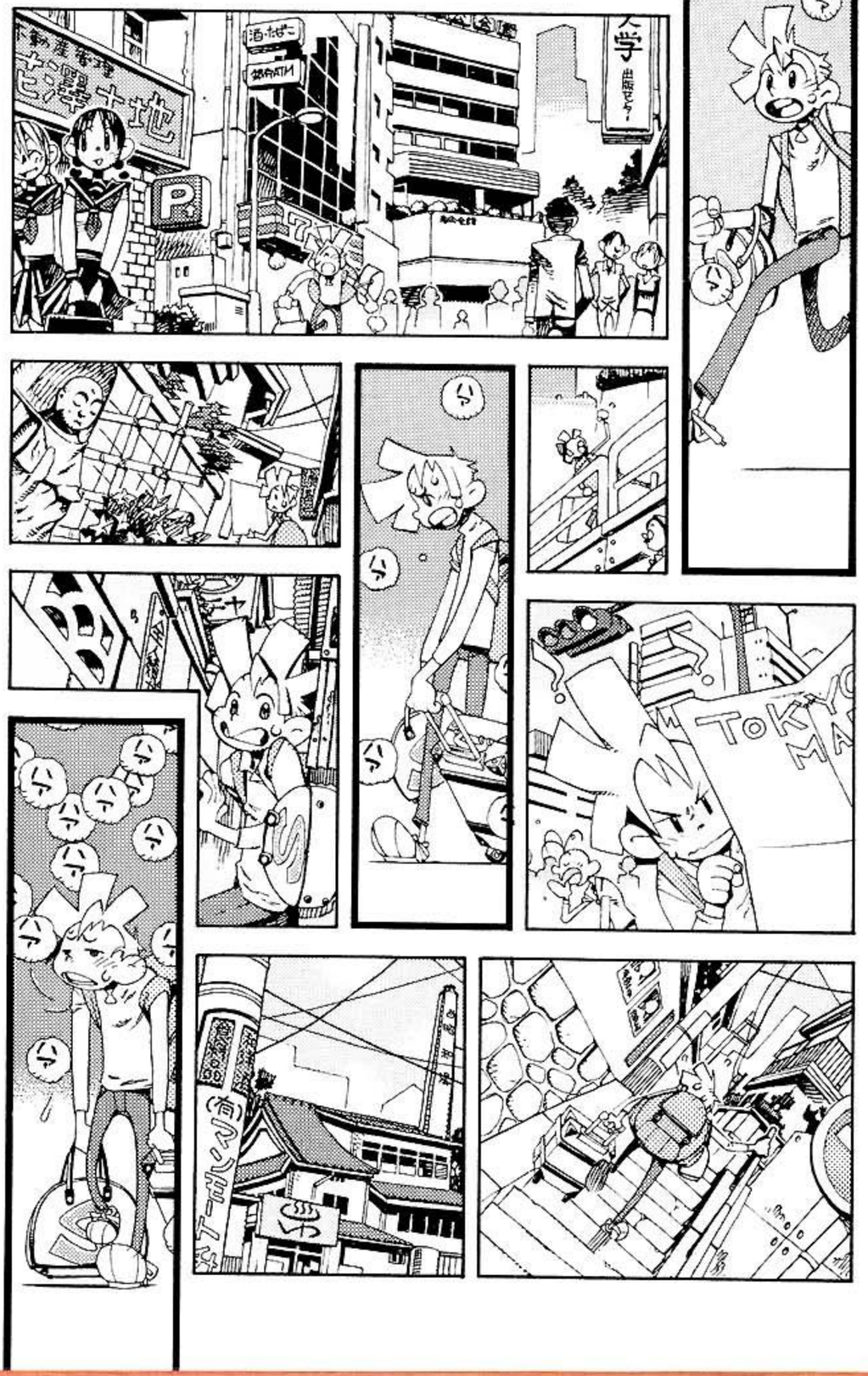
4 **Vieux monsieur**
Allons, allons, reprenez votre souffle...
Vous voulez une petite friandise ?
Spirou
Ah... Merci...

5 **Vieux monsieur**
Bon... C'est vraiment le New Moustique que vous cherchez ?
Spirou
Eh bien heu, pff...
Oui pourquoi ?

6 **Vieux monsieur**
Parce que vous courez autour depuis dix minutes...



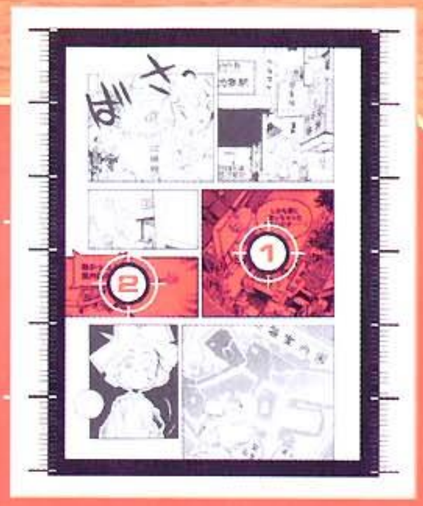
Contrairement aux dessinateurs occidentaux, les mangakas aiment opérer des « ruptures graphiques » entre les personnages et les décors dans lesquels ceux-ci évoluent. Par exemple, il n'est pas rare qu'un personnage peu détaillé tranche avec un décor d'un réalisme quasi photographique. Dans ce cas, seuls les personnages inquiétants seront dessinés avec moult détails, comme pour accentuer la distance existant entre eux et les autres protagonistes du récit. Inversement, certains auteurs japonais préfèrent des décors sobres qui leur permettent d'utiliser l'arrière-plan à des fins expressives et suggestives (éclairs multiples dans le cas d'une révélation fracassantes, ou flammes lorsqu'un personnage se consume de colère, etc.).



1

SPIROU

Pour un premier jour de travail, ça ne fait pas sérieux ! Viiiiite !!



1 **SPIROU**
Et en plus, je suis perdu !

2 **SPIROU**
Ah, un plan du quartier !!

Pour pouvoir vivre de son art, un mangaka doit impérativement produire une grande quantité de pages (une quinzaine par semaine pour un auteur à succès). Dans ces conditions, il est contraint de se transformer en *sensei*, un patron à la tête d'une équipe d'assistants avec qui il partage les tâches et sa rémunération à la planche. Si seul le sensei signe l'œuvre finie, il y a parfois jusqu'à vingt personnes qui travaillent dans l'ombre. Pour sa part, Ooshima n'a « que » deux assistants : Ihara, qui s'occupe de tous les arrière-plans ; et Kamata, qui se charge d'appliquer toutes les trames.

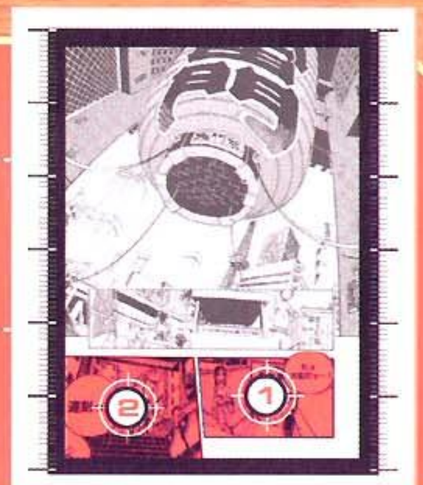
Que l'auteur soit novice ou expérimenté, la publication et la survie de son manga dépendront directement de son aptitude à captiver son public. Régulièrement, les rédactions des mangashis organisent des référendums et des sondages d'opinion. Appâtés par les nombreux cadeaux que des tirages au sort permettent de remporter, les lecteurs sont invités à remplir et à renvoyer des questionnaires détachables dont le port est prépayé. Si une série n'est pas (ou plus) plébiscitée par le lectorat, les éditeurs n'hésitent pas à y mettre un terme.

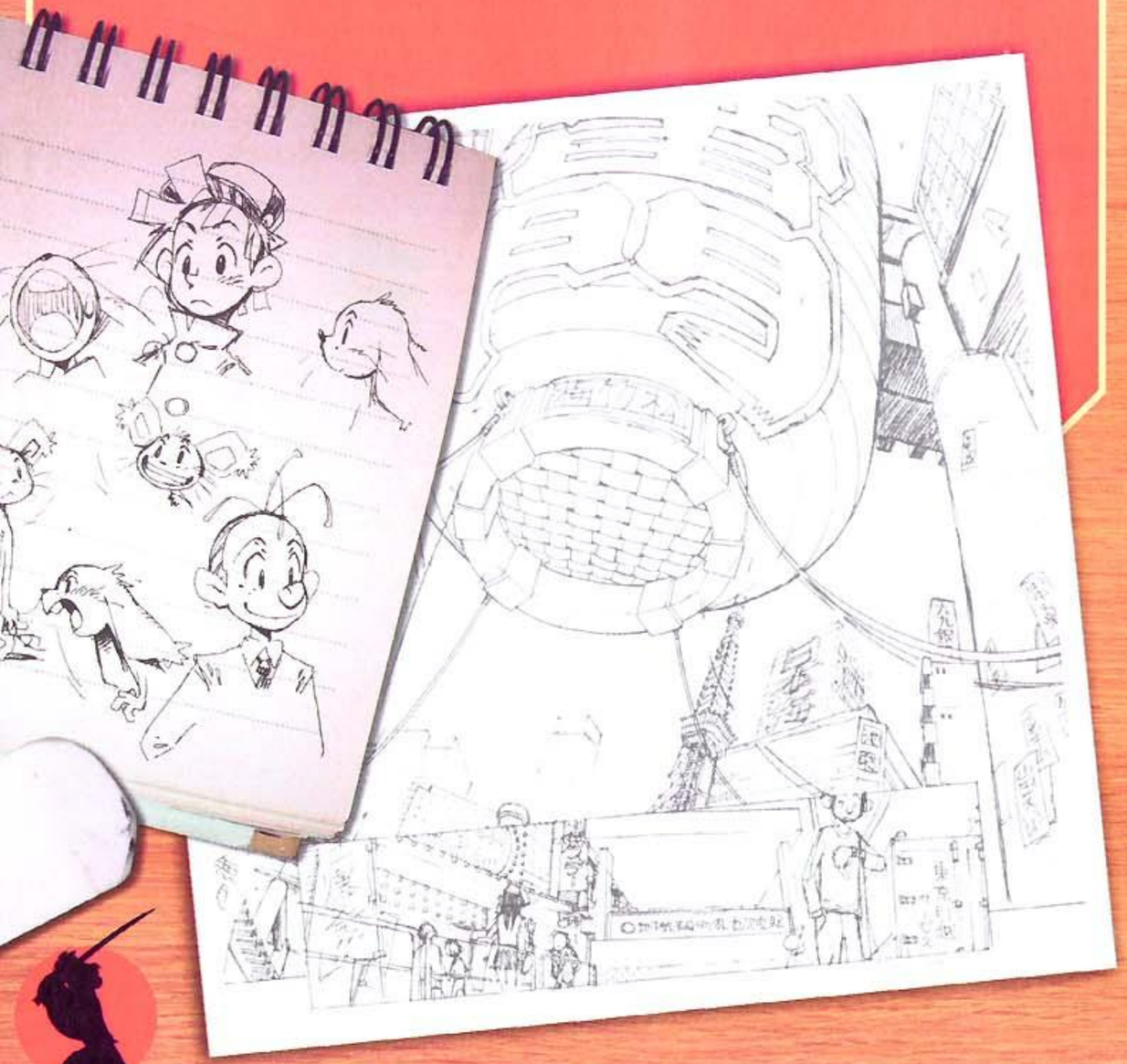
1 **SPIROU**

Je suis en retard !!

1 **SPIROU**
Zut...

2 **SPIROU**
En retard...





Palmarès d'Ooshima

- Beautiful Princesses
- Gakuen Noise, tomes 1 à 4
- Shitamachi kurui giki Kinema
- Ultra Super Star
- Unlock

À force de dévaliser tous les Mandarake de la capitale, Jean-David Morvan s'est mis à avoir une idée derrière la tête…

Au Japon, il existe plus d'une centaine de « mangashis », des magazines de manga à parution régulière. Comme chaque numéro met une vingtaine d'auteurs à contribution, les seuls mangakas qui sont sur le devant de la scène se chiffrent par milliers ! Quant au nombre de postulants, il est tout simplement impossible à estimer. Dans ces conditions, même s'il est bourré de talent, un dessinateur connaîtra des débuts extrêmement difficiles…

Après avoir mené sa petite enquête, Jean-David a fait la connaissance du rédacteur en chef du trimestriel KIKAN S qui lui a présenté un jeune mangaka : Hiroyuki Ooshima. Ce dernier n'a pas caché son envie de travailler avec « l'Occident ». Quelques verres de saké plus tard et Jean-David en était convaincu : il tenait son mangaka ! Ensemble, ils allaient surmonter les obstacles de la langue pour oser l'inconcevable : adapter l'adolescence de Spirou… en manga.

Mandarake : le paradis des mangas

À l'origine, Mandarake n'était rien d'autre qu'une boutique de dix mètres carrés qui vendait des mangas d'occasion au troisième étage du centre commercial de Nakano. Aujourd'hui, des collectionneurs du monde entier font le voyage pour chiner dans les trois étages de ce qui est devenu la plus grande chaîne de magasins de mangas et de produits dérivés.

第六話 6

Ginza, arts et mystères

第六話

6

Ginza, « la mine d'argent »

Bien que le prix du mètre carré y soit le plus élevé de la planète, Ginza continue d'attirer les foules grâce à ses somptueuses galeries de peinture. De tout temps, la créativité a toujours été le point fort du quartier. Dressé fièrement entre deux boutiques de luxe, le célèbre Kabuki-za est l'endroit idéal pour découvrir le théâtre et les arts traditionnels du Japon.

Le *kabuki* est le genre théâtral préféré des Japonais. Stylisé à l'extrême, le maquillage des comédiens permet de cerner immédiatement les traits de caractère des personnages. Les pièces mettent souvent en scène la vaillance des samouraïs et jonglent sans cesse entre le pathétique et le grotesque.

Le *kabuki* apparaît durant l'ère d'Edo, lorsque des courtisanes se réapproprient les spectacles religieux imaginés par la prêtresse Okuni. Mais les danses de plus en plus osées et les mœurs dissolues des comédiennes font rapidement scandale. Le Shogun réagit en interdisant la scène aux femmes.

Aujourd'hui encore, les rôles féminins sont tenus par des *onnagata*, des hommes d'âge mûr qui perpétuent une tradition vieille de quatre cents ans.

En règle générale, les Occidentaux préfèrent prendre un billet pour un *hitomakumi*, un siège-balcon qui permet de n'assister qu'à un seul acte. Pas étonnant quand on sait qu'un spectacle *kabuki* dure en moyenne 5 heures...

マジック
テ・イ・メ・ン・ト

Et si Itoh Kata n'était pas qu'un simple personnage de fiction ? En dévalisant le « Hakuhinkan », le plus grand magasin de jouets de Ginza, Jean-David et Jose Luis sont tombés sur des articles de magie créés par un certain... Hideo Kato ! La coïncidence est d'autant plus troublante que cet homme a d'abord été scientifique avant de devenir magicien. Pour rappel, Itoh Kata compte parmi les confrères mycologues du comte de Champignac... Cette double casquette s'explique facilement : contrairement à la prestidigitation qui ne demande qu'un peu de dextérité, l'illusionnisme exige de solides connaissances en physique, optique, électricité, chimie et psychologie pour réussir ses effets.

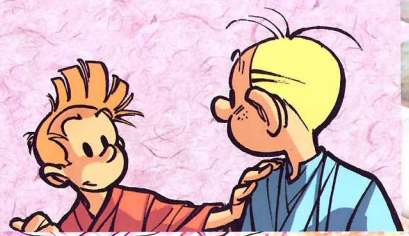
Au Japon, Hideo Kato est surtout connu pour avoir traduit l'intégralité du « Tarbell Course in Magic », la plus grande encyclopédie de magie jamais écrite. Aujourd'hui, il travaille pour Tenyo, une compagnie spécialisée dans les articles pour apprentis Copperfield. En instaurant un festival annuel dans le prestigieux cadre du Théâtre Mitsukoshi de Tokyo, la société Tenyo a grandement contribué à l'essor et à la popularité de la magie au Japon.

« Images du monde flottant ». Telle est la traduction littérale de « ukiyo-e », un terme né à l'époque d'Edo pour désigner l'estampe et la peinture narrative.

Les premiers artistes d'*ukiyo-e* s'inspirent des contes et des œuvres d'art chinois pour illustrer des livres, des affiches de théâtre ou ce que l'on appellerait aujourd'hui des cartes postales. Par la suite, les estampes dépeindront des scènes de la vie quotidienne : les acteurs populaires du kabuki, les courtisanes du quartier des plaisirs, les « demi-dieux » qu'incarnent les sumotoris, ou simplement des paysages pittoresques.

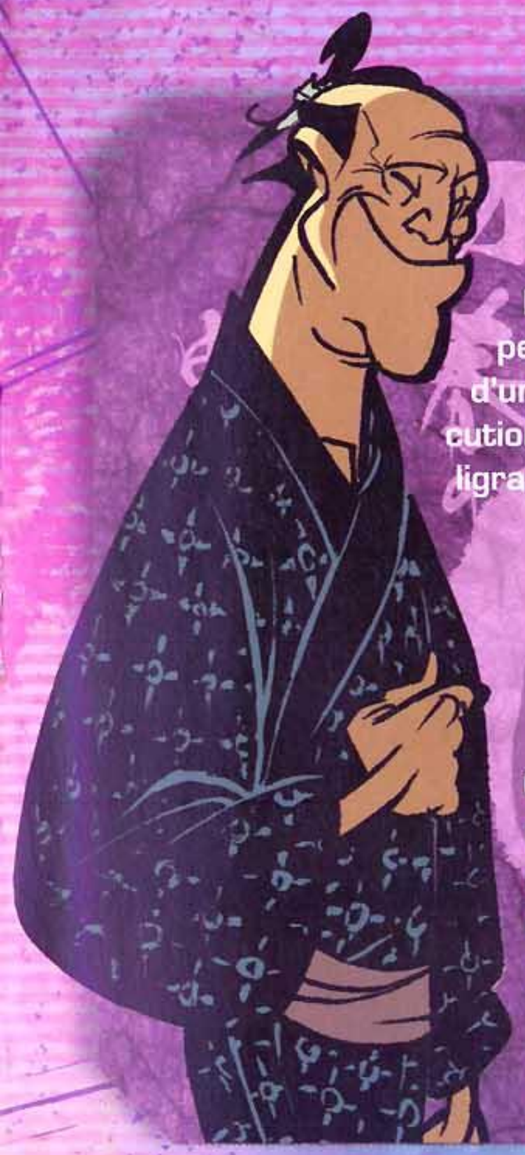
Derrière la fabrication de ces estampes se cache un procédé millénaire. L'artiste peint son sujet sur une feuille de papier de riz avant de l'appliquer sur une planche en bois. La feuille est ensuite délicatement transpercée afin de graver le dessin sur la planche. On obtient ainsi un « tampon » qui, enduit d'encre, permet de transférer l'image sur le papier final.

La popularité de cette forme d'art déclinera lorsque le Japon s'ouvrira à l'Occident et découvrira une technique jusqu'alors inconnue : la perspective !



Une vague de talent

Hokusai Katsushika (1760-1849) est considéré comme l'inventeur des « images dérisoires » : les mangas. Cet artiste d'*ukiyo-e* aura influencé les plus grands artistes d'Europe – parmi lesquels Monet, Gauguin, Van Gogh… et Munuera. Eh oui ! la première case de *Spirou à Tokyo* rend hommage à *La Grande Vague*, l'estampe la plus célèbre des « Trente-six vues du Mont Fuji » dessinées par Hokusai. En réalité, *La Grande Vague* est aussi haute que… *La Joconde*. Ceux qui la découvrent au musée Hakone pour la première fois s'étonnent toujours de ses modestes dimensions : 353 mm sur 251.



Les grands maîtres du *Shodô* sont formels : « la calligraphie est le reflet de l'âme ». Le rituel de préparation du pinceau, de l'encre, du papier et de l'encrier permet au calligraphe d'apaiser son esprit avant d'entamer sa création. Tracé d'une seule traite, le moindre caractère est déjà une œuvre d'art. Le rythme d'exécution donne à l'œuvre toute sa beauté et son unité. Et comme les correcteurs calligraphiques n'existent pas, aucune erreur n'est permise !

古池や蛙とびこむ水の音

« Vieil étang au plongeon d'une grenouille l'eau se brise »
Matsuo Bashô

Comptez au moins six mois pour apprendre à tenir correctement le pinceau. Un an ou deux pour tracer une ligne. Cinq à dix ans pour obtenir une écriture acceptable. Une vie entière – voire plusieurs réincarnations – pour que vos œuvres soient dignes d'être montrées en exemple ! Le pinceau doit en effet toucher le papier « comme un pétale de fleur de cerisier touche la neige au printemps »...

Combinaison de caractères

Chaque idéogramme (*kanji*) exprime à la fois un son et un sens bien précis. L'écriture japonaise fonctionne selon des principes de superposition et de juxtaposition des signes. Par exemple, si vous placez l'idéogramme « femme » sous le signe « toit », vous obtiendrez le *kanji* signifiant... « sécurité » ! Juxtaposez les deux *kanji* qui signifient respectivement « soleil » et « racine », et vous formerez le mot « Japon » – littéralement « soleil levant ».

田 + 力 = 男	田 + 心 = 思	日 + 本 = 日本	宀 + 女 = 安
plantation + force = homme	plantation + esprit = penser	soleil + racine = Japon	toit + femme = sécurité

« Les Japonais naissent shintoïstes et meurent bouddhistes » dit le proverbe. Sur les 127 millions d'habitants, on recense plus de 160 millions de fidèles ! Ce paradoxe s'explique par le fait que bon nombre de Japonais se recueillent aussi bien dans les sanctuaires shintoïstes que dans les temples bouddhiques.

Si la philosophie basée sur les enseignements de Bouddha est bien connue des Occidentaux, il n'en est pas de même pour le Shintô – « la voie des dieux ».

Religion invitant à vénérer la nature, le shintoïsme repose sur le culte des « Kamis », les esprits des ancêtres défunts. Responsables des miracles comme des catastrophes terrestres, les Kamis continuent à errer dans le monde des vivants en conservant le caractère – protecteur ou hostile – qu'ils avaient de leur vivant.

De l'amulette sur le rétroviseur au prêtre venu purifier le site d'un futur supermarché, la religion s'exprime à travers mille et une pratiques du quotidien. Même les jeunes n'hésitent pas à pénétrer dans les temples à la veille d'un examen important. Ils y accrochent leur « ema », une tablette en bois renfermant le vœu à exaucer...

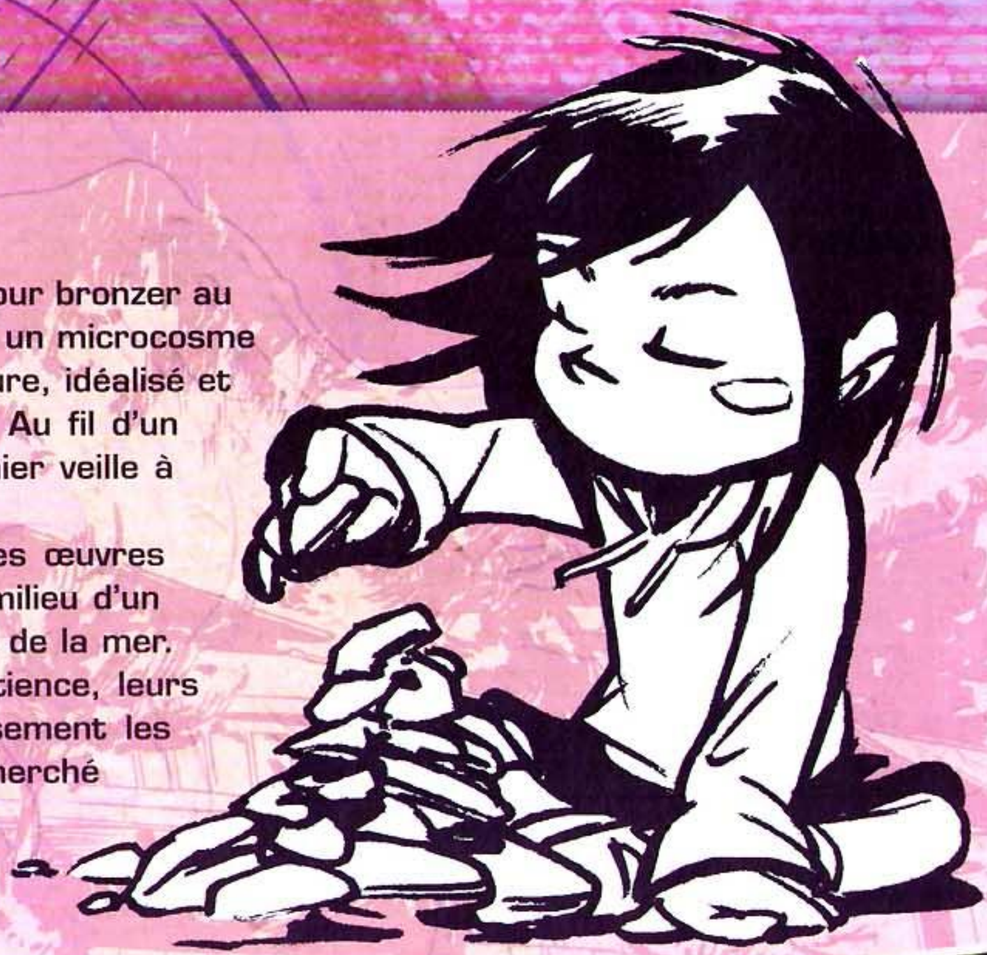
« Lorsqu'il n'y a plus rien à faire, que faites-vous ? »

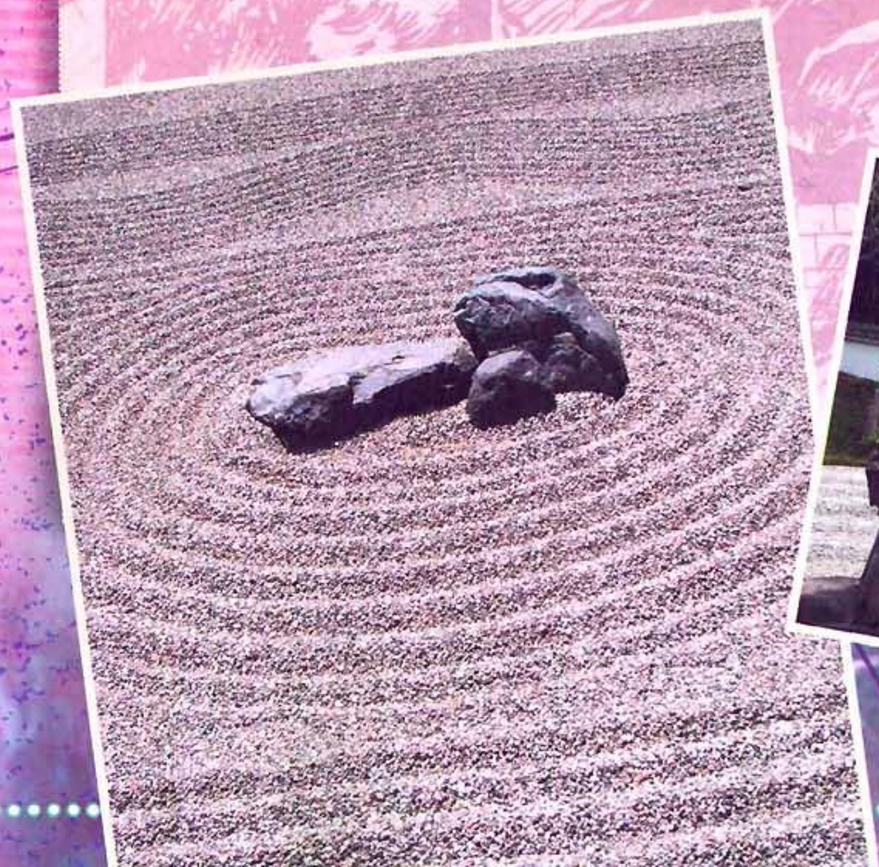
Forme épurée de bouddhisme, le zen se caractérise par la pratique de la méditation assise. La « position du lotus » est primordiale, car c'est ainsi que Bouddha se tenait lorsqu'il a atteint le *satori* (« l'Éveil »). Pour stimuler la méditation de leurs disciples, les maîtres recourent aux *kôans*, de courtes questions comme : « Quel bruit fait le battement d'une seule main ? ». N'ayant pas de solution logique, les *kôans* mettent la raison en échec et aident à parvenir à l'Éveil.

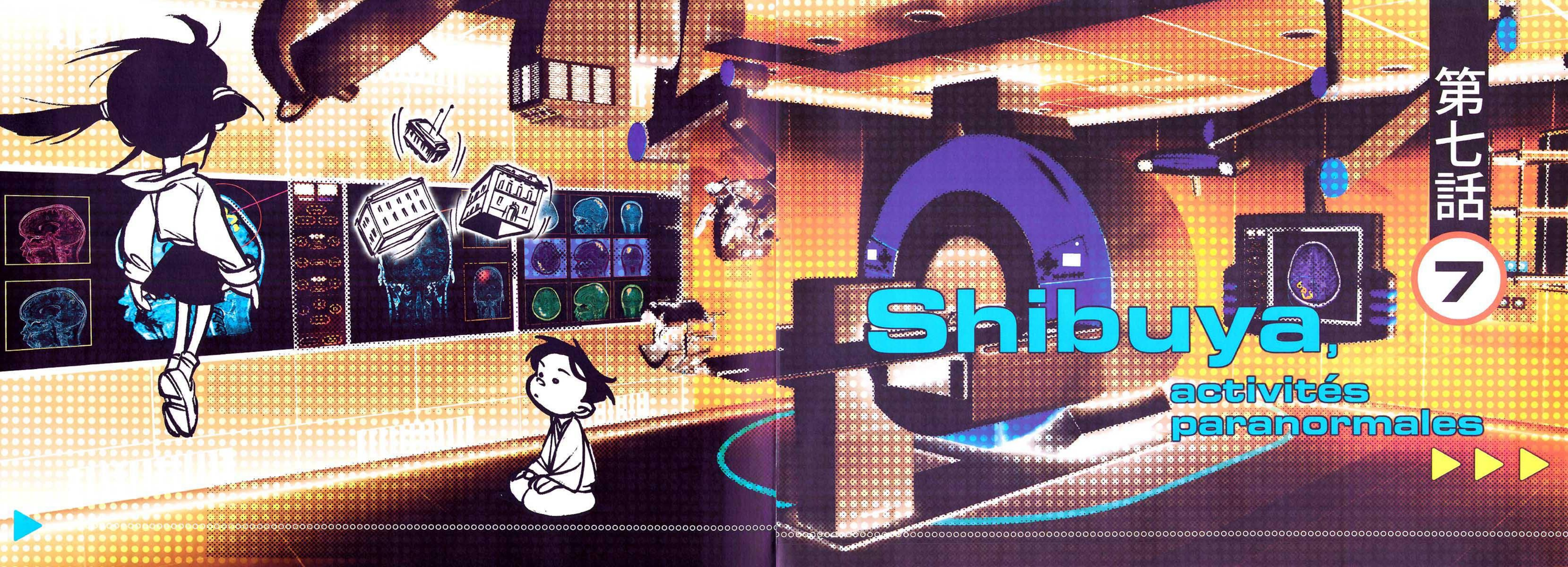
Le jardin traditionnel n'est pas un endroit où l'on installe sa chaise longue pour bronzer au soleil ! Influencé par l'image du paradis bouddhique, le jardin japonais forme un microcosme où les pierres, l'eau et les arbres se marient pour offrir un paysage miniature, idéalisé et symbolique. L'intervention de l'homme semble minimale : il n'en est rien ! Au fil d'un constant travail de choix, d'agencement et de coupes d'arbustes, le jardinier veille à préserver la beauté des plantes dans leur état naturel.

Appelés communément « jardins zen », les *Karesansuis* sont de véritables œuvres d'art destinées à la méditation. Ils se composent de pierres dressées au milieu d'un océan de sable, ratissé chaque jour selon une figure qui symbolise les flots de la mer.

Si la floraison des arbres fruitiers est attendue avec la plus grande impatience, leurs fruits sont en revanche redoutés : ils risquent de tacher malencontreusement les pierres du jardin ! C'est la raison pour laquelle les Japonais ont longtemps cherché à créer, par croisements sélectifs, des arbres fruitiers... incapables de donner des fruits. Et ils y sont parvenus.






第七話
7
Shibuya,
activités
paranormales

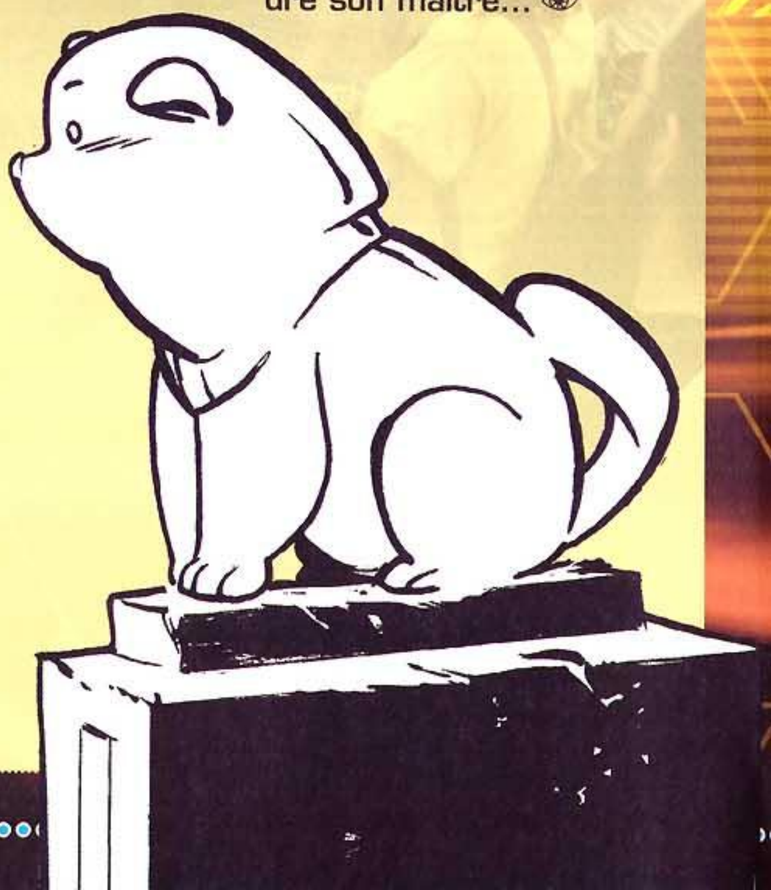
第七話

7

Shibuya, « la vallée amère »

Envie de connaître les dernières tendances à la mode ? Dans ce cas, un détour par Shibuya s'impose ! Situé au sud-ouest de Tokyo, le quartier animé de Shibuya est le rendez-vous des jeunes branchés de la capitale. Si les bains de foule vous rebutent, vous pourrez toujours visiter le sanctuaire Meiji ou vous promener à travers les 54 hectares du parc de Yoyogi...

Devant la sortie la plus fréquentée de la gare de Shibuya se dresse la statue d'un chien qui a inspiré un nombre incalculable de romanciers et de scénaristes : Hachikô. L'histoire de ce toutou hors du commun commence dans les années vingt. Chaque matin, Hachikô accompagne son maître, professeur à l'Université impériale, jusqu'à la gare. Et en fin de journée, le chien revient accueillir son maître. Mais un soir, le professeur ne rentre pas : il vient de mourir d'une crise cardiaque à l'université. Inlassablement, Hachikô revient tous les jours attendre son maître à leur lieu de rendez-vous. Les gens du quartier sont si impressionnés par la fidélité indéfectible du chien qu'ils commencent à lui offrir de la nourriture et de l'eau. Rapidement, la renommée du chien s'étend au-delà de Tokyo. Des touristes viennent des quatre coins du pays pour pouvoir caresser « le chien fidèle ». Les années passent et Hachikô, accablé par de l'arthrite, continue à revenir devant la gare de Shibuya. Il mourra le 7 mars 1935 à l'endroit exact où il avait l'habitude d'attendre son maître...

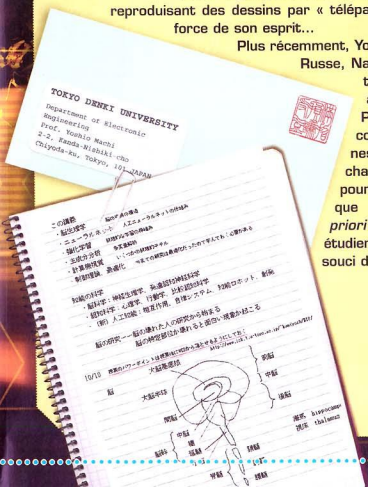


Yoshio Machi n'est pas un illuminé. Ingénieur en électronique, il est également professeur à l'Université Denki de Tokyo. Bien que ses travaux reposent sur des protocoles expérimentaux et des analyses statistiques, ils ne sont pas toujours bien vus par ses collègues... Il faut avouer que Yoshio Machi s'est spécialisé dans un domaine un peu particulier : la *parapsychologie*.

Par le passé, son équipe a effectué une batterie de tests sur Uri Geller, un Israélien qui a déchaîné les chroniques dans les années soixante-dix en reproduisant des dessins par « télépathie » et en tordant des objets par la seule force de son esprit...

Plus récemment, Yoshio Machi s'est intéressé au cas d'une jeune Russe, Natalia Demkina, qui aurait la faculté de détecter les pathologies des patients sans recourir à aucun équipement médical !

Parce qu'ils suggèrent que la science ne connaît qu'une partie de l'univers, les phénomènes « paranormaux » sont d'emblée rejetés du champ d'investigation des scientifiques. Ce n'est pourtant pas faire preuve d'honnêteté scientifique que de refuser *a priori* de les étudier, dans un souci de vérité.



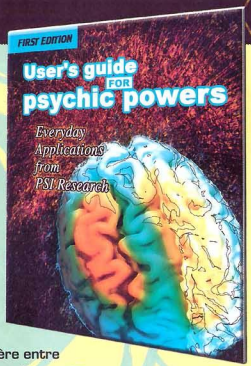
Étranges facultés

En 1909, Chizuko Mifune n'a que 23 ans lorsqu'elle manifeste pour la première fois son don de clairvoyance. Les expériences menées par le professeur Tomokichi Fukurai, de l'Université de Tokyo, montreront son aptitude à deviner la nature d'un objet enfermé dans un coffre. Mais un jour, après avoir été exposée à de virulentes attaques, Chizuko se suicide...

Née en 1912, Sadako Takahashi inaugure la photopsychokinèse au Japon. Par la seule force de sa concentration, elle se montre capable de projeter une image mentale sur la pellicule d'un film ! Elle disparaîtra un soir, sans laisser de traces...

Mouvements d'objets inexpliqués, anomalies électriques, bruits étranges... Autant de phénomènes qui ont longtemps été associés aux fantômes. Aujourd'hui, la plupart de ces bizarreries s'expliquent de façon scientifique. Un petit nombre de cas résistent cependant aux explications rationnelles : les *poltergeists* – de l'allemand « esprit frappeur ». Les enquêtes montrent que les jets d'objets durant les manifestations de *poltergeists* se produisent toujours en présence d'un adolescent perturbé. Il semblerait que certains jeunes particulièrement renfermés expriment leur détresse en exerçant une influence inconsciente sur leur environnement. La parapsychologie parle de « psychokinésie » pour désigner l'action du psychisme sur la matière. En théorie, cette notion inclut également la lévitation...

Dans la pratique, il est difficile de savoir si les « sujets PK » – ceux qui semblent manifester des pouvoirs psychokinésiques – sont des imposteurs ou non. En effet, les sujets PK ont pratiquement tous été surpris au moins une fois en train de tricher. Mais ils pourraient également être tentés de frauder parce que leurs pouvoirs ne se manifestent pas à volonté...



Supposons que notre esprit possède des pouvoirs insoupçonnés... Serait-il possible de les développer ? « Rien de plus facile ! » affirment certains sujets PK. Asseyez-vous, fermez les yeux, détendez-vous et apaisez votre esprit. Une pratique régulière de la méditation facilite l'expression des capacités psychokinésiques... Il existerait même une méthode pour tordre facilement des cuillères ! Si l'expérience vous tente, mémorisez les consignes qui suivent avant de commencer quoi que ce soit.

Tenez une cuillère entre le pouce et l'index. Concentrez-vous sur sa forme sans vous laisser envahir par des pensées parasites – ce seul point nécessite un certain entraînement. Pensez intensément au verbe « tordre ». (Aidez-vous en criant le verbe de toutes vos forces.) Tâchez de vous sentir « connecté » à l'objet. Représentez-vous mentalement la cuillère en train de se courber et « projetez » cette image sur la cuillère réelle.

Enfin, asseyez-vous et relâchez votre esprit. Ne pensez plus à rien, pas même à la courbure de l'objet. De la même manière que vous contracteriez un muscle, commandez à la cuillère de se plier dans un certain sens. Rien de plus simple, n'est-ce pas ?

Une seule règle pour obtenir des résultats : la persévérance !

Quand Jean-David s'inspire d'Akira...

Comme bon nombre d'Européens de leur génération, Jean-David et Jose Luis ont découvert les mangas en lisant « Akira ». Dans cette œuvre incontournable de Katsuhiro Otomo, un adolescent impulsif prénommé Tetsuo est victime d'expériences scientifiques visant à développer les capacités psychiques qui dorment en chacun de nous. Après avoir développé des pouvoirs considérables, Tetsuo décide de libérer Akira, un garçon mis en quarantaine par l'armée et dont on prétend qu'il a des pouvoirs extraordinaires...

Qu'ils mesurent plusieurs étages de haut – habitacle de pilotage compris – ou qu'ils soient de taille humaine, les mechas ne passent pas inaperçus !

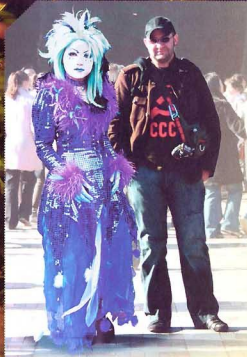
Abréviation de l'anglais « mechanical », le terme *mecha* désigne un manga ou un dessin animé dans lequel évoluent des robots. Par extension, les *mechas* englobent également les *cyborgs* (êtres mi-vivants, mi-mécaniques), les armures et les exosquelettes robotisés.

Appréciés aussi bien des garçons que des filles, les mechas ressemblent souvent à des chars d'assaut humanoïdes puissamment armés. Pour se démarquer, chaque série mecha possède sa propre équipe de « mecha-designers », des illustrateurs chargés d'innover dans l'esthétique des robots tout en rendant leurs fonctionnalités le plus « crédibles » possible. En revanche, les problèmes de parking ne sont jamais évoqués...

En cas de succès, ces séries sont immédiatement déclinées en jouets et produits dérivés de toutes sortes. Les kits de modèles réduits remportent un énorme succès auprès des fans qui passent parfois des mois à peindre leur robot miniature.

Ultramaniaques

Dans le paysage télévisuel tokyoïte, impossible de zapper sans tomber sur Ultraman. Tantôt mecha extraterrestre, tantôt entité organique suivant les saisons, Ultraman est le héros d'une série télévisuelle de science-fiction réputée pour la médiocrité de ses scénarios et la pauvreté de ses effets spéciaux. Cependant, la popularité de la série est inversement proportionnelle à sa qualité ! Depuis sa création en 1966, les produits dérivés ne cessent de se multiplier... Imitez la célèbre attaque en croix d'Ultraman et vous attirerez immanquablement la sympathie des Japonais.



« Le clou qui dépasse doit être martelé jusqu'à ce qu'il rentre dans le rang. »
Ce proverbe, les Japonais le connaissent tous. Leur pays a longtemps fait primer les intérêts du groupe sur l'épanouissement individuel. Mais de nos jours, des « clous » dépassent un peu partout... On les appelle « les otakus ».
Mal à l'aise dans une société jugée rigide, ils seraient plusieurs millions de jeunes à se réfugier dans une bulle imaginaire faites de mangas, de dessins animés, de jeux vidéo ou de Jpop – la pop musique japonaise. Longtemps considérés comme « socialement inadaptés », certains otakus travaillent aujourd'hui pour les plus prestigieuses sociétés de software et de films d'animation. La place d'Harajuku, à l'orée du parc de Yoyogi, est réputée pour ses rassemblements hauts en couleur de « *cosplayers* » : des otakus maquillés et déguisés qui prennent la pose comme le ferait leur idole.
Mais ne confondez jamais un *cosplayer* avec une « ganguro », sous peine de recevoir une fameuse gifle ! À l'opposé des canons de la beauté japonaise, les ganguros ont la peau bronzée artificiellement, des cheveux clairs et un maquillage outrancier. Elles incarnent une image excessive – voire caricaturale – de l'adolescente révoltée... ☞

第八話
8
Retour
au bercail

第八話

8

Prénom : Jean-David

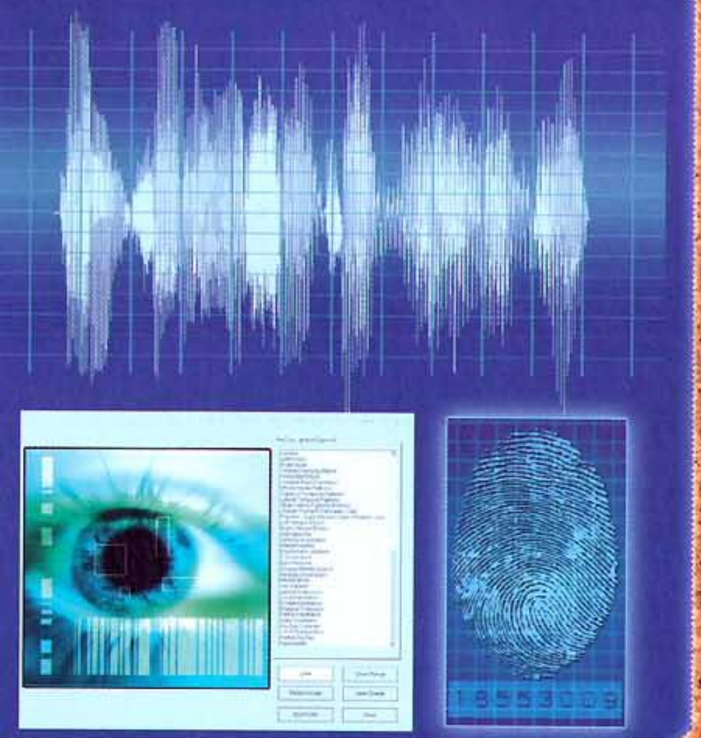
Nom : Morvan

Nationalité : française

Né le 28/11/1969

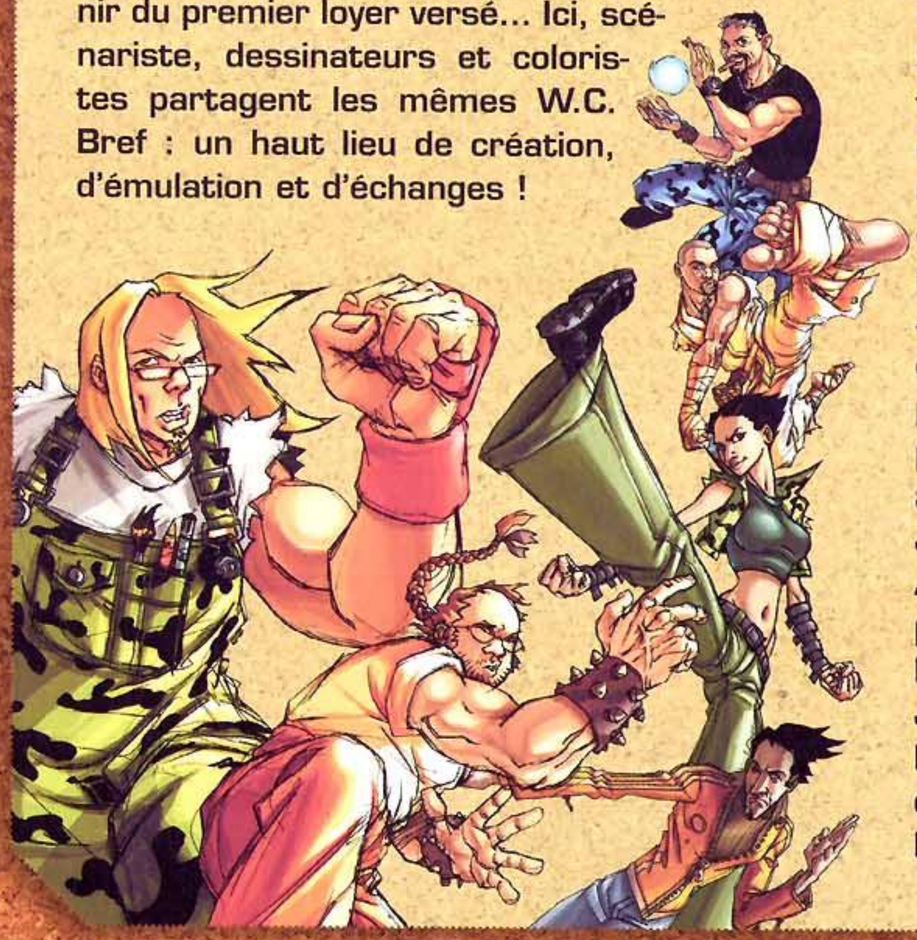
Spécialité : le scénario

QG : Reims



ATELIER 510 ttc

Reims n'est pas seulement la capitale du champagne. C'est aussi le quartier général d'une bande de copains qui font de la BD ensemble. Leur nom de code : Atelier 510 TTC – en souvenir du premier loyer versé... Ici, scénariste, dessinateurs et coloristes partagent les mêmes W.C. Bref : un haut lieu de création, d'émulation et d'échanges !

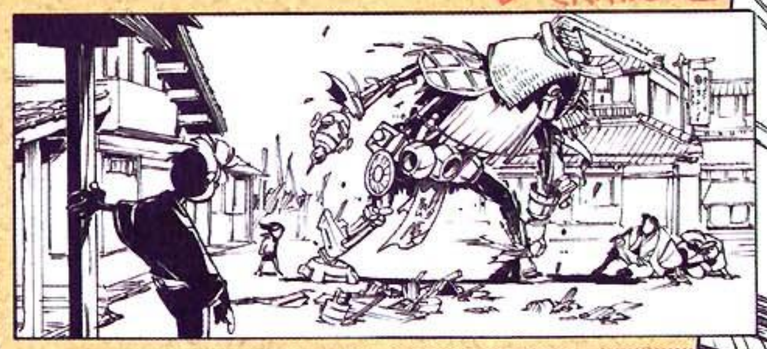


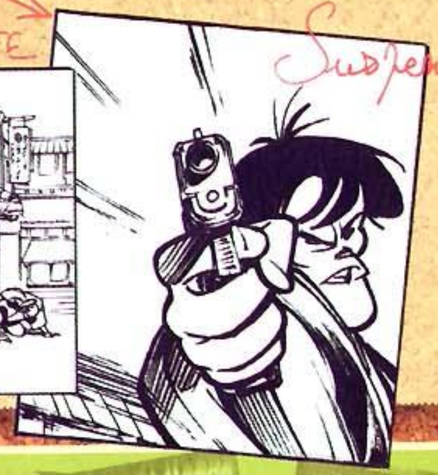
Remontez la trace des cartons de gadgets *made in Japan* et vous tomberez sur un Jean-David occupé à pianoter sur son *PowerBook*. S'il n'est pas en pleine « création », il tchatche probablement avec l'un de ses trente dessinateurs. Scénariste boulimique, l'homme possède une centaine d'albums à son actif chez quasiment tous les éditeurs de bande dessinée. Son secret : lire pas moins de trois albums par jour – mangas, comics et BD confondus – et n'envisager le métier de scénariste qu'en étroite collaboration avec les dessinateurs. Travailler en solo dans son coin, très peu pour lui ! Jean-David aime multiplier les projets avec des auteurs du monde entier : des Japonais, des Chinois, des Américains, des Argentins... parfois même des Français ! Mais c'est avec l'Espagnol Jose Luis qu'il modernise le groom le plus célèbre de toute l'histoire de la BD.

7 secondes, DELCOURT
Al'Togo, DARGAUD
Bunker Baby Doll, ZENDA
Le Cycle de Tschaï, DELCOURT
Fleau.world, DARGAUD
Guerre Civile, FUTUROPOLIS
Helldorado, CASTERMAN
HK, GLENAT
Horde, ZENDA
Hyper l'hippo, DELCOURT
Je suis morte, GLÉNAT
Jolin la teigne, VENTS D'OUEST
La Mandiguerre, DELCOURT
La Quête des réponses, DELCOURT
La Route d'Eldorado, DARGAUD
Le Petit monde, DARGAUD
Les Chroniques de Sillage, DELCOURT
Lord Clancharlie, DELCOURT

Le scénario est une affaire de rythme. En cas de lenteur, le lecteur risquerait de s'ennuyer – insulte suprême pour un scénariste ! Tout l'art de Jean-David consiste à distiller les informations nécessaires à la compréhension du récit. Un scénario palpitant joue sans cesse avec les émotions du lecteur en dosant habilement les effets de surprise, de crainte... et de suspense. Attention : les coups de théâtre doivent toujours rester « cohérents » par rapport au récit. Le lecteur doit penser : « Waouh ! Je ne m'attendais pas à ça ! Mais au fond, c'est logique... ».

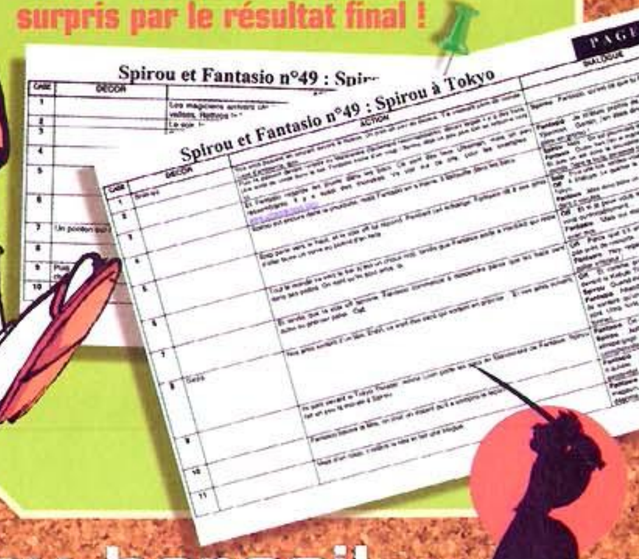
Exemple : dans le parc Edo, Spirou et Fantasio surveillent le Shogun. Tout à coup, la petite Loon arrive... en lévitant ! Mankagana et ses hommes se lancent à ses trousses. Parviendra-t-elle à s'échapper ? Coincée, Loon est à la merci de ses poursuivants. La gamine crée alors un guerrier composite par télékinésie ! Le monstre pourra-t-il mettre K.O. les assaillants ? Hélas, Mankagana sort un revolver et assomme Loon. C'est le moment que choisit Spirou pour entrer en action...





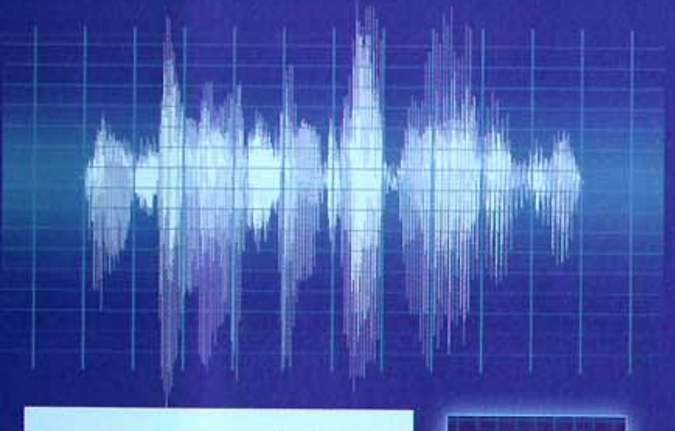
Scénario : mode d'emploi

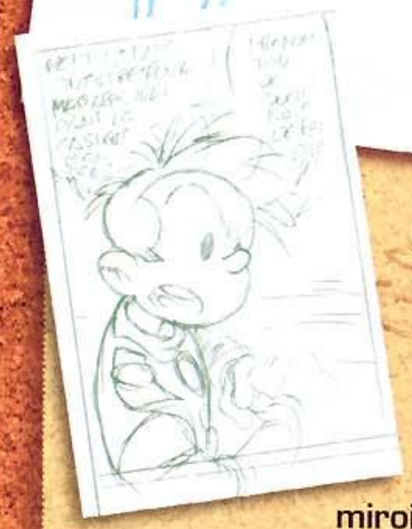
Le scénario tel que le reçoit Jose Luis se présente sous la forme de tableaux détaillant le découpage des planches. Chaque ligne décrit une case : les descriptions (actions, décors et profil des personnages) dans une colonne ; les dialogues dans une autre. Dans la mesure du possible, la dernière case – d'une planche qui en compte généralement onze – contient un mini suspense qui donne envie au lecteur de tourner la page. Pour laisser une plus grande liberté à son dessinateur, Jean-David préfère éviter toute indication de cadrage (gros plan, plan moyen, plan large). Ce qui lui plaît par-dessus tout, c'est d'être surpris par le résultat final !



Meka, DELCOURT
Merlin, DARGAUD
Nirta Omirli, HUMANO
Nomad, GLENAT
Nävis, DELCOURT
Plus jamais ça, CARABAS
Reality show, DARGAUD
Reflets perdus, ZENDA
Ronces, HUMANO
Sillage, DELCOURT
Sir Pyle, SOLEIL
Spirou et Fantasio, DUPUIS
T.O.O. – The Only One, ZENDA
Trois... et l'Ange, DARGAUD
Troll, DELCOURT
Trop de bonheur, DELCOURT
Tutti Frutti, DELCOURT
Zorn & Dirna, SOLEIL

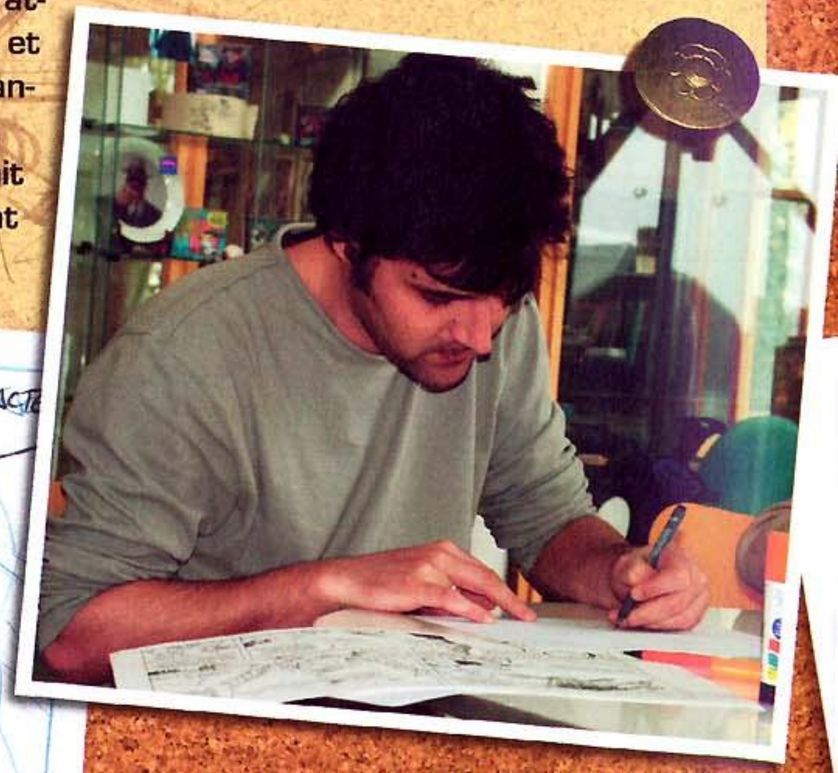
Prénom : Jose Luis
Nom : Munuera
Nationalité : espagnole
Né le 21/04/1972
Spécialité : le dessin
QG : Grenade



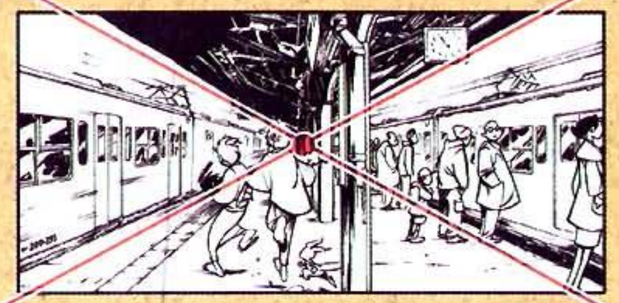


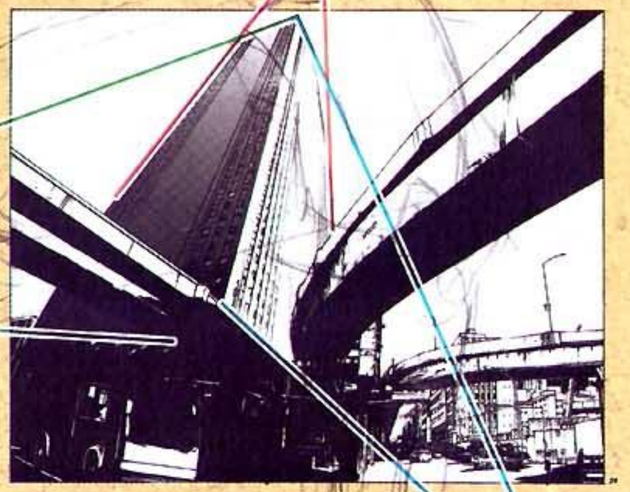
Pour rien au monde, Jose Luis Munuera ne quitterait Grenade et son climat méditerranéen. Pas même pour rejoindre l'Atelier 510 TTC ! Qui plus est, ses amis rémois seraient capables de bouleverser ses habitudes de travail en le rappelant à l'ordre chaque fois qu'il tarderait à démarrer. Car, de son propre aveu, José-Luis ne commence (vraiment) à dessiner que lorsque l'échéance est proche et que la pression est à son comble. Le stress déclenche chez lui une sorte de « compulsion créative » : il fume comme une locomotive, massacre ses plumes lors de l'encrage, saute de sa table à dessin pour faire des grimaces et les dessiner devant son miroir, et accumule sur son bureau une documentation qui ne sera rangée qu'une fois l'album terminé (et encore !). Pour rattraper le retard, il doit tenir le rythme d'un mangaka... et ça paie ! Ses compositions gagnent en audace et ses planches sont de toute beauté.

En revanche, l'excitation de Jose Luis est telle qu'il fournit régulièrement des textes incomplets ou illisibles, au point qu'un lettreur doit passer derrière lui pour parfaire ses bulles...



Comment représenter un monde à trois dimensions sur une feuille de papier ? Grâce à la perspective bien sûr ! Le principe est simple : deux rails de chemin de fer semblent converger vers un point imaginaire situé sur la ligne d'horizon – c'est ce qu'on appelle le « point de fuite ».
En traçant une série de lignes à partir d'un point et en faisant coïncider les côtés d'un objet ou d'un bâtiment avec ces lignes, Jose Luis obtient une perspective à un point de fuite. S'il ajoute un deuxième point de fuite à l'horizon, d'où rayonne une autre série de lignes qui rencontrent les lignes du premier point de fuite, il construit une perspective à deux points de fuite. C'est grâce à cette technique que Jose Luis a pu dessiner les nombreux gratte-ciel de Tokyo !
Mais quand il veut en mettre plein la vue avec des effets de plongée ou de contre-plongée, le dessinateur de Spirou en appelle à la perspective à **trois** points de fuite ! Dans ce cas, non seulement les objets dans l'espace rétrécissent vers les deux points de fuite à l'horizon, mais leurs lignes verticales convergent vers un troisième point de fuite situé au zénith (en haut) ou au nadir (en bas), selon l'emplacement de l'observateur.

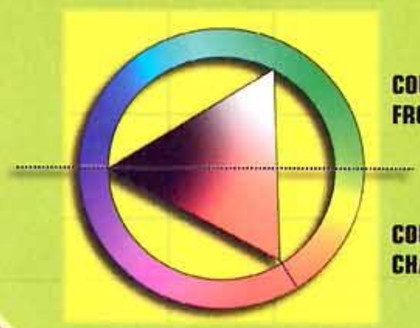


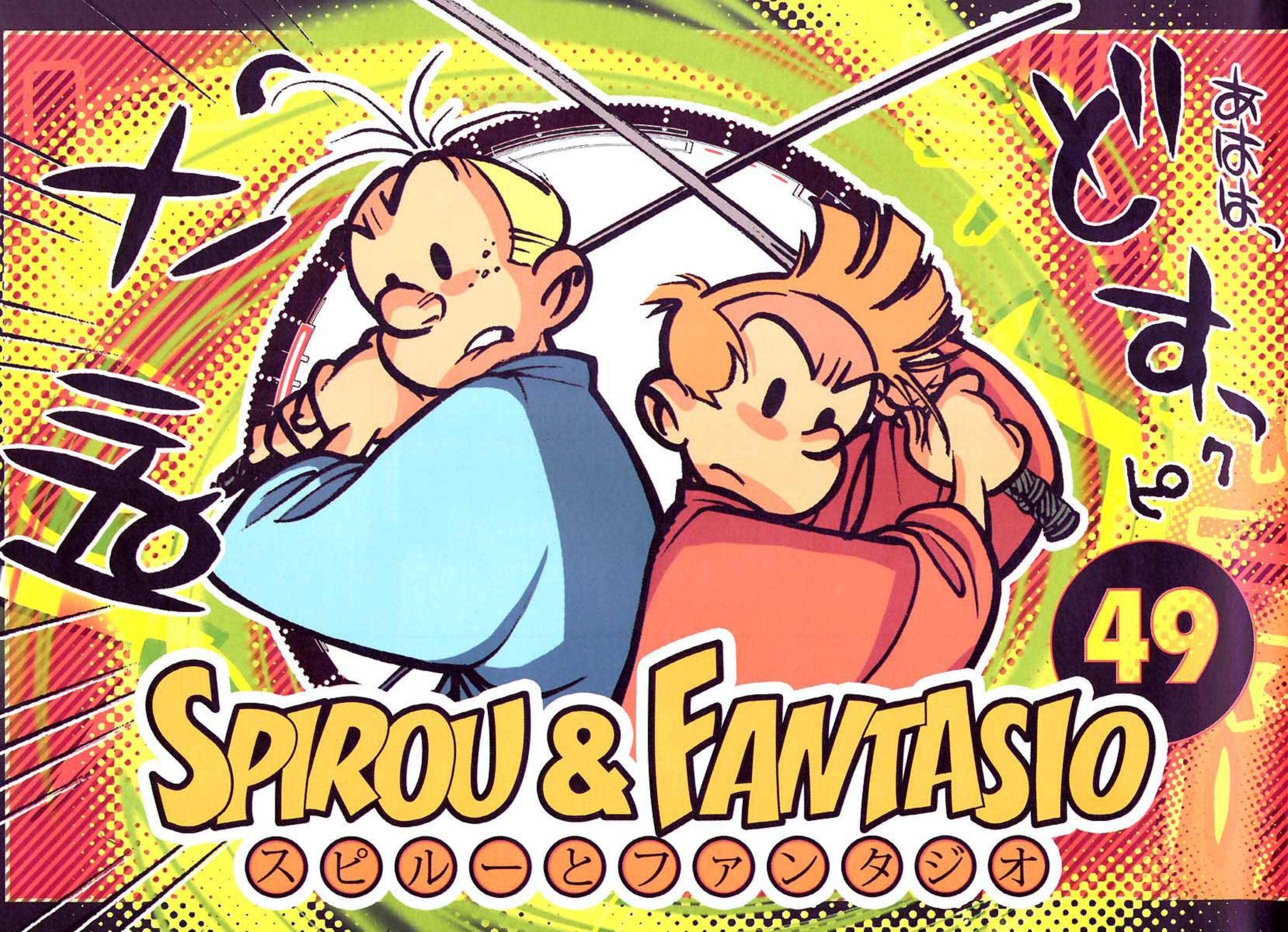


Sir Pyle, SOLEIL
Les Potamoks, DELCOURT
Merlin, DARGAUD
La Route d'Eldorado, DARGAUD
Nävis, DELCOURT
Spirou et Fantasio, DUPUIS

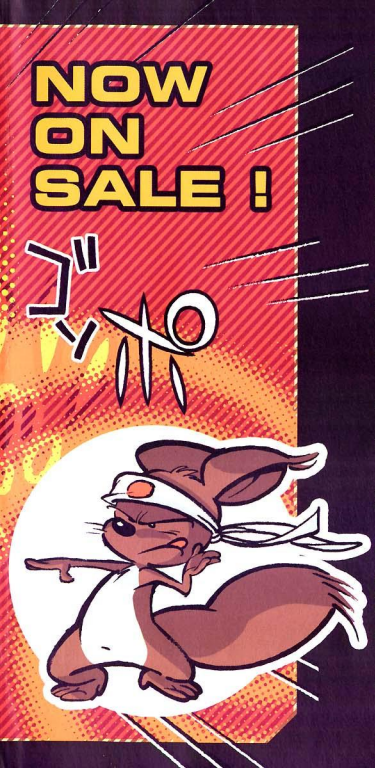
Tous les goûts sont dans la culture

Dès que Jose Luis a terminé son travail, les planches sont scannées et envoyées à l'Atelier 510 TTC pour que Christian Lerolle s'attaque aux couleurs. Grosso modo, les tons chauds (rouge, orange, jaune) attirent davantage l'attention que les tons froids (blanc, vert, bleu) qui se fondent facilement dans l'arrière-plan. Notons cependant que la perception des couleurs varie selon les cultures. Si le drapeau de l'Europe reflète la prédilection des Européens pour le bleu, c'est le rouge qui arrive en tête des couleurs préférées au Japon, devant toutes sortes de blanc que les Occidentaux sont incapables de distinguer les uns des autres !





どすっ
ぺっ
あははっ
49
SPIROU & FANTASIO
スピルーとファンタジオ



Chapitre 1
Destination Tokyo
[PAGE 08] Qu'est-ce qui fait de Tokyo une capitale si particulière ?
[PAGE 09] Comment expliquer le phénomène « Godzilla » ?
Qui est le créateur d'Itoh Kata ?
[PAGE 10] Quelles règles doit-on à tout prix respecter au Japon ?
Qu'est-ce qu'une geisha ?
[PAGE 11] En quoi l'écriture japonaise est-elle originale ?
[PAGE 12] Qu'est-ce qu'un hôtel capsule ?
Pourquoi faut-il être débrouillard à Tokyo ?
[PAGE 13] Qu'entend-on lorsque le métro entre en gare ?

Chapitre 2
Edo — Le temps des Shoguns
[PAGE 16] Qu'est-ce qu'un shogun ?
Quel plat révolutionne la cuisine japonaise sous Edo ?
[PAGE 17] À quoi ressemble l'habitat traditionnel ?
Quel musée a inspiré le parc Edo-resort ?
[PAGE 18] Quelle classe domine la société sous Edo ?
Qui étaient « les 47 rônins » ?
[PAGE 19] Comment un samouraï expie-t-il une faute grave ?
Combien de corps peut tailler un katana ?
[PAGE 20] D'où viennent les arts martiaux ?
[PAGE 21] Quelle formation un ninja a-t-il suivie ?
Que dit la légende du plus grand incendie d'Edo ?

Chapitre 3
Shinjuku – Le repère des yakuzas
[PAGE 24] Dans la hiérarchie des yakuzas, quelle place occupe l'oyabun ?
[PAGE 25] Comment font les yakuzas pour se présenter ?
Où se procurent-ils des revolvers ?
[PAGE 26] Quelle est la première mission d'une nouvelle recrue ?
Qui habitent dans les tentes bleues ?
[PAGE 27] Que peut-on gagner au pachinko ?
Pourquoi un yakuza s'amputé-t-il une phalange ?
[PAGE 28] Qu'est-ce qu'un « teppodama » ?
Comment protéger un oyabun en déplacement ?
[PAGE 29] Pourquoi les piscines publiques n'acceptent-elles pas les gens tatoués ?

Chapitre 4
Akihabara – Le quartier électronique
[PAGE 32] Pourquoi James Bond se rend-il régulièrement à Akihabara ?
[PAGE 33] Comment se conduit la voiture du futur ?
Quelles options possèdent les WC japonais ?
[PAGE 34] Qu'est-ce qu'un chindogu ?
Qui parle couramment le franponais ?
[PAGE 35] Peut-on planter ses baguettes dans le riz ?
Que vendent les derniers distributeurs japonais ?
[PAGE 36] Quels avantages a AIBO sur un chien ordinaire ?
À quoi sert le code QR ?
[PAGE 37] Où dénombre-t-on le plus d'éléments kawaï au centimètre carré ?

Chapitre 5
Spirou au pays des mangas
[PAGE 40] Où se trouve le paradis des mangas ?
Qui est Ooshima Hiroyuki ?
[PAGE 41] Quelles sont les spécificités du manga ?

Chapitre 6
Ginza – Arts et mystères
[PAGE 82] Que représente le maquillage d'un acteur de kabuki ?
[PAGE 83] Quelles connaissances faut-il avoir avant de devenir un grand illusionniste ?
[PAGE 84] L'estampe utilise-t-elle la perspective ?
Qu'ont en commun La Grande Vague et La Joconde ?
[PAGE 85] Après combien d'années maîtrise-t-on la calligraphie ?
Comment écrire « sécurité » en kanji ?
[PAGE 86] Que font les étudiants la veille d'un examen ?
Quel bruit fait le battement d'une seule main ?
[PAGE 87] Pourquoi les arbres des jardins japonais ne donnent-ils jamais de fruits ?

Chapitre 7
Shibuya – Phénomènes paranormaux
[PAGE 90] Pourquoi y a-t-il une statue de chien devant la gare de Shibuya ?
[PAGE 91] Quelles étranges facultés possèdent les sujets étudiés par le professeur Yoshio Machi ?
[PAGE 92] Qu'est-ce qui est responsable des phénomènes de poltergeists ?
[PAGE 93] Comment tordre une cuillère par la force de son esprit ? Quel lien unit Spirou et Akira ?
[PAGE 94] Où les mechas vont-ils se garer ?
Comment attirer la sympathie des Ultramaniaques ?
[PAGE 95] Pour quel genre de rassemblements la place d'Harajuku est-elle célèbre ?

Chapitre 8
Retour au bercail
[PAGE 98] Pourquoi le quartier général de Jean-David Morvan s'appelle-t-il « Atelier 510 TTC » ?
[PAGE 99] Comment tenir un lecteur en haleine ? À quoi ressemble un scénario ?
[PAGE 100] Pourquoi Jose Luis Munuera ne quittera-t-il jamais Grenade pour Reims ?
[PAGE 101] Comment représenter la 3D sur le papier ? La perception des couleurs est-elle universelle ?

Bibliographie sélective

Japon, Nicolas Bornoff, National Geographic – « Les guides de voyage », 2005
Japon, sous la direction de Catherine Marquet Hachette – « Les Guides Voir », 2004
Le Japon d'Edo, Mieko et François Macé, Belles Lettres – « Guide des civilisations », 2006
Ninjutsu – L'ombre de la lumière, Guy Trédaniel, 2003
Enquête au cœur de la mafia japonaise, Jérôme Pierrat et Alexandre Sargos, Flammarion, 2005
The Art of Chindogu, Kenji Kawakami, Norton & Company, 2005
Le Guide phénix du manga, sous la direction de Rodolphe Massé, Asuka, 2005
Le japonais en manga, Marc Bernabé, Glénat, 2005
Le Sixième Sens – Science et Paranormal, Marie-Monique Robin et Mario Varvoglis, Le Chêne, 2002

Sites web conseillés

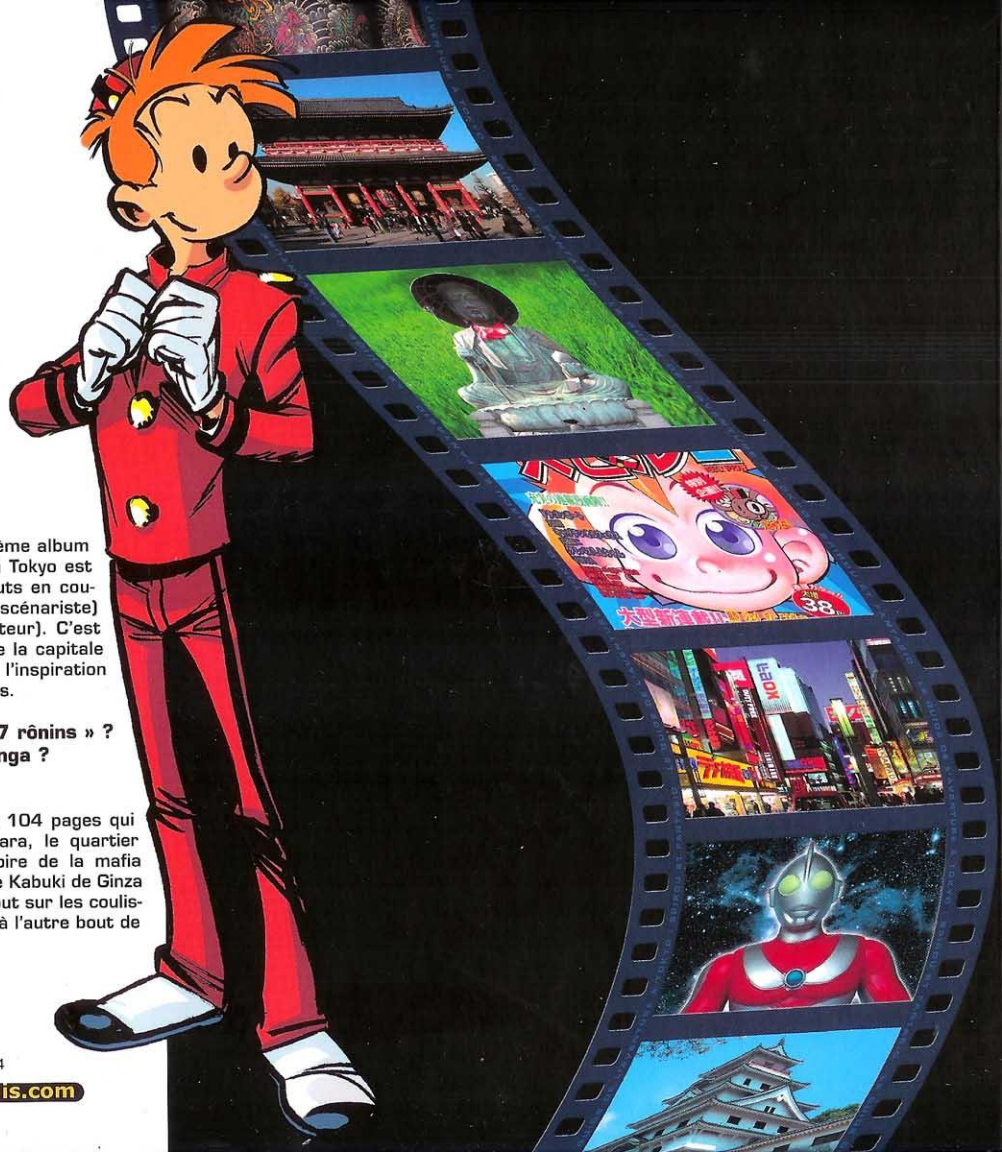
Sur l'apprentissage du japonais : www.mlcjapanese.co.jp
Sur les derniers gadgets high-tech : www.akihabaranews.com
Sur les chindogus : www.chindogu.com
Sur le franponais : http://npu4.free.fr
Sur les phénomènes paranormaux : www.paranormal-info.com
Sur Spirou : www.spirou.com

Crédits photos

P. 6-7 Visible Earth – Clear View of Japan, © NASA
P. 10 Geisha à Kyoto, © Todd Laracuenta
P. 19 Épée « Wakizashi », période Edo, © Chris Seventy-three
P. 27 Joueurs de Pachinko, © Chris Seventy-three
P. 29 Tatouages de yakuza, © GPMUSEUMSOFT
P. 33 i-Unit, © Toyota
P. 36 Chiens AIBOs, © Sony
P. 87 Jardin sec à Ryoan Ji, © Stephane D'Alu
P. 88-89 BrainSUITE® iMRI, © BrainLAB
P. 96-97 Visible Earth, © NASA
Les autres photographies de cet ouvrage appartiennent soit aux ÉDITIONS DUPUIS, soit à UNITED BRAINS.

Merci à l'Atelier 510 TTC (et à Christian Lerolle en particulier) pour nous avoir permis d'utiliser leurs dessins.

Spirou et Fantasio 49 Z — Le guide de l'aventure à Tokyo
Une création
DUPUIS
www.dupuis.com
en collaboration avec
UNITED BRAINS
www.unitedbrains.be



Avant de devenir le quarante-neuvième album de Spirou et Fantasio, l'aventure à Tokyo est d'abord l'histoire de repérages hauts en couleur : ceux de Jean-David Morvan (scénariste) et de Jose Luis Munuera (dessinateur). C'est en explorant toutes les facettes de la capitale que nos deux auteurs ont puisé l'inspiration des futures péripéties de leurs héros.

Que raconte la légende des « 47 rônins » ?
À quoi ressemble Spirou en manga ?
Qu'est-ce qu'un « yakuza » ?

Les réponses se trouvent dans les 104 pages qui vous séparent de Tokyo. D'Akihabara, le quartier électronique, à Shinjuku, le territoire de la mafia japonaise, en passant par le théâtre Kabuki de Ginza ou le parc de Yoyogi, vous saurez tout sur les coulisses d'une aventure rocambolesque à l'autre bout de la planète. Bon voyage !

DU11
ISBN 2-8001-3856-4
9 782800 138565
www.dupuis.com